3

IL LIBRO DEI CORTI 2008

lgl

lgl memories

LGL COMMUNITY

I Corti di lgl 2008

1° Concorso di narrativa a bivi

libri NOSTRI

libri
NOSTRI

Prima edizione: giugno 2009

Il testo è stato raccolto dal concorso di narrativa a bivi “I corti di LGL”, svoltosi sul forum di Librogame’s Land. I racconti sono opera dei rispettivi autori.

2009, Librogame’s Land – www.librogame.net
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan
Copertina stampabile a cura di Lucky
Impaginazione a cura di Dirk06

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

IL LIBRO DEI CORTI 2008

1° CONCORSO DI NARRATIVA A BIVI DI LIBROGAME'S LAND

www.librogame.net

IL REGOLAMENTO

Il sito Librogame's Land (http://www.librogame.altervista.org/) bandisce il primo concorso di "narrativa interattiva a bivi", più comunemente conosciuta col nome di racconto "librogioco".
Si concorre secondo le modalità descritte dal seguente regolamento.

Partecipazione al concorso.

1. Può partecipare chiunque, con un numero a piacere di racconti. Alla classifica finale può accedere un solo racconto per partecipante. In caso si partecipi con più racconti, sarà automaticamente inserito in classifica quello con più alto punteggio.

2. I racconti devono essere originali e non devono violare alcun diritto d'autore. Non sono ammesse le "fan-fiction" con ambientazioni protette da copyright. (es: *"Guerre Stellari", "il Signore degli Anelli"* etc..)

3. I racconti, scritti con carattere "Times New Roman" corpo 10, possono essere lunghi al massimo 15 pagine con un massimo di 30 paragrafi di gioco. I racconti possono essere presentati come file DOC, RTF oppure PDF.

4. Il regolamento di gioco, se presente, dovrà essere ospitato in una pagina extra, separata dal resto

del racconto. Tale regolamento dovrà essere completo e pienamente comprensibile ad un generico lettore. Non è ammesso rimandare a regolamenti di giochi già esistenti né l'uso di terminologie o abbreviazioni specialistiche.

5.Il racconto dovrà essere sviluppato partendo da uno dei tre incipit che sono riportati in fondo al presente bando. Il testo dell'incipit scelto non può essere modificato; gli elementi in esso contenuti sono vincolanti per lo svolgimento del racconto. L'attinenza della storia all'incipit scelto verrà tenuta in conto nel giudizio finale.

6. Durante l'intero svolgimento del concorso, i partecipanti non possono divulgare informazioni sulla propria opera né discuterne sul forum. I lavori pervenuti saranno valutati e votati in forma anonima.

Consegna dei lavori.

7. I racconti devono essere inviati a Prodocevano, amministratore del sito LGL, entro la mezzanotte del 15 ottobre 2008. Prodocevano manterrà l'assoluto riserbo sull'identità degli scrittori. Con la consegna degli elaborati, l'autore acconsente, liberamente e senza riserve, che i suoi racconti vengano inclusi in una raccolta disponibile al pubblico.

8. Non sono ammessi contenuti razzisti, osceni o

diffamatori. Più in generale, i giudici si riservano di escludere ogni racconto che, a loro insindacabile giudizio, risulti inadatto al concorso in questione.

Racconti fuori concorso.

9. Tutti i lavori giudicati non adatti al concorso in base al punto 8, oppure sotto ad un livello di attinenza minima all'incipit, oppure scritti da uno dei componenti della giuria verranno considerati "fuori concorso".
Tali racconti seguiteranno a partecipare al concorso a puro titolo "onorifico", risultando esclusi dalla votazione, classifica e premiazione. A cura della giuria potranno essere inseriti ugualmente nella raccolta, esclusi o pubblicati in separato contesto.

Votazione e pubblicazione.

9. La giuria sarà costituita da Prodocevano e due altri giudici da questo nominati. Dopo il voto della giuria, i racconti verranno sottoposti a votazione popolare aperta a tutti gli utenti del forum. Il punteggio definitivo sarà ottenuto mettendo insieme i voti dei tre giudici col voto popolare e facendo la media matematica

10. Una selezione dei racconti migliori classificati verrà pubblicata in apposita sezione del sito Librogamès Land. L'autore del racconto primo classifi-

cato sarà premiato con una copia stampata dell' opera.

incipit "n.1"

"Sarà divertente!" così diceva tuo cugino appena questo pomeriggio durante il viaggio. "Una volta arrivati al *Vecchio Motel* vi farò vedere il luogo dove è successo il Fattaccio, poi stasera ci racconteremo storie dell'orrore. Vedrete che spasso!" aveva poi aggiunto rivolto agli altri sul sedile posteriore. Sporgendosi verso di te aveva sussurrato "E quando le ragazze saranno terrorizzate al punto giusto... ehhh mi capisci cugino?"
Non sai dire se *le ragazze siano terrorizzate al punto giusto*, adesso come adesso, di sicuro tu lo sei. Purtroppo il tuo povero cugino non può approfittarne. L'ultima volta che lo hai visto era riverso nel salone del Vecchio Motel. Avresti voluto aiutarlo se solo...
Pensieri inutili questi, adesso! Fai cenno agli altri di rimanere indietro, nella relativa protezione di un anfratto buio. Quindi, brandendo saldamente la mazza da baseball, avanzi con una cautela che sconfina nel terrore puro.
"Pensieri inutili questi, adesso!" Fai cenno agli altri di rimanere indietro, nella relativa protezione di un anfratto buio. Quindi, brandendo saldamente la mazza da baseball, avanzi con cautela cercando di non lasciar trasparire il puro terrore che ti attanaglia le viscere.

incipit “n.2”

“Un mago, un Ladro, un Guerriero, un Paladino ed un Chierico, ecco la combinazione vincente per affrontare con successo qualunque prova” .
Queste parole, pronunciate con solenne stupidità, ti rimbombano ancora nel cervello. Prothias Vermeeth il mercante vi aveva assunti per un lavoro facile facile: Scovare una banda di predoni che ultimamente avevano depredato le sue carovane, farli fuori e recuperare il bottino.
Nulla di più facile! Avete individuato il campo base dei briganti in un vecchio complesso di gallerie di una miniera abbandonata. Un classico.
Si trattava di Entrare Uccidere i Mostri (o briganti nel caso specifico) Arraffare il Tesoro ed Uscire. Cose fatte ormai migliaia di volte dal tuo gruppo ma questa volta... Siete caduti in una trappola! Una cosa congegnata con cura al solo scopo di massacrarvi.
Non avete incontrato quattro briganti pezzenti ma avversari esperti ed equipaggiati a meraviglia. Avete cercato di ripiegare solo per cadere in una serie di feroci trappole disposte non “a difesa” di qualcosa, come al solito, ma al solo ed evidente scopo di impedirvi la fuga.
È stato un eccidio! I tuoi amici, i compagni di mille avventure, la tua unica famiglia... Massacrati senza senso e senza ragione apparente. Solo tu sei sopravvissuto del gruppo. Solo tu potrai fare chiarezza su quel che è accaduto e potrai vendicare le morti dei tuoi amici.
L’unico, confuso, indizio che hai sono le ultime pa-

role dette da Noggy mentre ti spirava tra le braccia: “Vermeeth... la Chiave... - ha detto – ...Non fidarti neppure di... - e poi anche lui se n’è andato lasciandoti atrocemente solo.
Solo con una vendetta da compiere!
Vendetta. Questa parola non ha mai avuto un suono tanto dolce!

incipit “n.3”

Un' ultima spallata decisa e la finta parete crolla in uno sbuffo di polvere e calcinacci.
Ai tuoi occhi, che vanno abituandosi all’oscurita', appare uno scorcio degli antichi corridoi rimasti celati per secoli.
Spingi la testa oltre la breccia e finalmente puoi concederti un mezzo sospiro di sollievo. L'ingresso al complicato dedalo sotterraneo sembra infatti corrispondere ai dettagli che hai bene impressi nella memoria.
Dunque la mappa, giunta fortunosamente in tuo possesso, pare essere attendibile. Uno schema malridotto che riporta tutti i passaggi e trabocchetti e che sarà certamente di grande aiuto...
Già ...peccato per quella parte mancante che rende il documento incompleto...
Rapito nella contemplazione del misterioso varco che hai d’innanzi, quasi sussulti nell’udire la voce femminile alle tue spalle.
È la dottoressa Diana Wagner. Accidenti! ...per un attimo ti eri scordato di non essere solo!
Donna estremamente interessante, questa dotto-

ressa Wagner. Talvolta anche piuttosto strana. Ad esempio, adesso ti sta facendo i complimenti per la magnifica scoperta... quando entrambi sapete benissimo che è solo grazie alle sue brillanti deduzioni che siete riusciti ad arrivare sin qui!
In ogni caso, non ricordi abbia mai chiesto la tua collaborazione, all'istituto.
Chissà, forse stavolta serviva l'occhio competente di un esperto in iscrizioni... o forse, più prosaicamente, il braccio di un uomo d'azione...
Le lanci un sorriso rassicurante mentre, da vero *gentleman*, porgi il gomito per superare il varco che avete di fronte.
Forse, però, è ancora presto per rilassarsi ... mentre vi addentrate, percepisci infatti una strana umidità nell'aria, quasi il fiato di un essere vivente... il che è impossibile in questi ambienti sigillati da secoli... Assolutamente impossibile...
Com'era quella curiosa noticina nel documento? Una dicitura che avevi omesso di tradurre, talmente ti era parsa sciocca e superstiziosa...
Ah, già! Il Guardiano Eterno che vive a difesa del...
Bhe, è ancora presto per rilassarsi, insomma...

RISULTATI VOTAZIONI

	PRODO	*GPET*
1. Cuore Nero	Q. Narrativa: 6 Creatività: 8 Q. Tecnica: 7 Giocabilità: 7,5 **Globale: 7, 125**	Q.Narrativa: 7 Creatività: 6.75 Q. Tecnica: 7.5 Giocabilità: 7.5 **Globale: 7,187**
2. Il Pozzo delle Anime	Q. Narrativa: 7,5 Creatività: 6,5 Q. Tecnica: 6,5 Giocabilità: 7 **Globale: 6,875**	Q. Narrativa: 5 Creatività: 6 Q. Tecnica: 5,5 Giocabilità: 5 **Globale: 5,375**
3. La Chiave delle Anime	Q. Narrativa: 8 Creatività: 7 Q. Tecnica: 7 Giocabilità: 7,5 **Globale: 7,375**	Q. Narrativa: 8.5 Creatività: 7 Q. Tecnica: 6.5 Giocabilità: 7.25 **Globale: 7,312**
4. Il Motel Abbandonato	Q. Narrativa: 7 Creatività: 8 Q. Tecnica: 6,5 Giocabilità: 6,5 **Globale: 7**	Q. Narrativa: 5 Creatività: 7,25 Q. Tecnica: 7 Giocabilità: 7,5 **Globale: 6,687**
5. La Chiave dell'Universo	Q.Narrativa: 9 Creatività: 7 Q. Tecnica: 6,5 Giocabilità: 6 **Globale: 7**	Q. Narrativa: 8,25 Creatività: 7 Q. Tecnica: 7,5 Giocabilità: 7 **Globale: 7,437**

SEVENLEGION	***VOTO POPOLARE***	***MEDIA FINALE***
Qualità Narrativa:6.5 Creatività: 6,5 Qualità Tecnica: 7.5 Giocabilità: 7.5 **Globale: 7**	7,90	7,30
Q. Narrativa: 5,5 Creatività: 6 Q. Tecnica: 5,5 Giocabilità: 6 **Globale: 5,75**	5,83	5,95
Q. Narrativa: 7 Creatività: 6,5 Q. Tecnica: 7 Giocabilità: 7,5 **Globale: 7**	8,16	7,46
Q. Narrativa: 6 Creatività: 7,5 Qualità Tecnica: 7 Giocabilità: 7,5 **Globale: 7**	6,71	6,84
Q. Narrativa: 8,5 Creatività: 7,5 Q. Tecnica: 6 Giocabilità: 7,5 **Globale: 7,375**	7,50	7,32

	PRODO	*GPET*
6. La Trappola	Q. Narrativa: 9 Creatività: 9 Q. Tecnica: 8,5 Giocabilità: 8 **Globale: 8,625**	Q. Narrativa: 8 Creatività: 9 Q. Tecnica: 8,5 Giocabilità: 8 **Globale: 8,375**
7. Le Gesta di Kron	Q. Narrativa: 8,5 Creatività: 7 Q. Tecnica: 6,5 Giocabilità: 6,5 **Globale: 7,125**	Q. Narrativa: 5,75 Creatività: 6 Q. Tecnica: 5 Giocabilità: 7,5 **Globale: 6,062**
8 .Il Vecchio Motel	Q. Narrativa: 7,5 Creatività: 7,5 Q. Tecnica: 7 Giocabilità: 6,5 **Globale: 7,125**	Q. Narrativa: 6,5 Creatività: 7,5 Q. Tecnica: 7 Giocabilità: 6,5 **Globale: 6,875**
9. Un Personaggio in Cerca di Autori	Q. Narrativa: 8 Creatività: 8 Q. Tecnica: 7 Giocabilità: 6,5 **Globale: 7,375**	Q. Narrativa: 8,5 Creatività: 8 Q. Tecnica: 6,5 Giocabilità: 2 **Globale: 6,25**

SEVENLEGION	***VOTO POPOLARE***	***MEDIA FINALE***
Q. Narrativa: 9 Creatività: 8,5 Q. Tecnica: 8 Giocabilità: 8,5 **Globale: 8,5**	8,56	8,51
Q. Narrativa: 6,5 Creatività: 6 Q. Tecnica: 6 Giocabilità: 6 **Globale: 6,125**	6,8	6,52
Q. Narrativa: 8 Creatività: 7 Q. Tecnica: 7 Giocabilità: 7 **Globale: 7,25**	7,16	7,10
Q. Narrativa: 8 Creatività: 8 Q. Tecnica: 6 Giocabilità: 4 **Globale: 6,5**	7,83	6,99

LA TRAPPOLA

MORNON

Un Mago, un Ladro, un Guerriero, un Paladino ed un Chierico, ecco la combinazione vincente per affrontare con successo qualunque prova .
Queste parole, pronunciate con solenne stupidità, ti rimbombano ancora nel cervello. Prothias Vermeeth il mercante vi aveva assunti per un lavoro facile facile: scovare una banda di predoni che ultimamente avevano depredato le sue carovane, farli fuori e recuperare il bottino.
Nulla di più facile! Avete individuato il campo base dei briganti in un vecchio complesso di gallerie di una miniera abbandonata. Un classico.
Si trattava di Entrare Uccidere i Mostri (o briganti nel caso specifico) Arraffare il Tesoro ed Uscire. Cose fatte ormai migliaia di volte dal tuo gruppo ma questa volta... Siete caduti in una trappola! Una cosa congegnata con cura al solo scopo di massacrarvi.
Non avete incontrato quattro briganti pezzenti ma avversari esperti ed equipaggiati a meraviglia. Avete cercato di ripiegare solo per cadere in una serie di feroci trappole disposte non "a difesa" di qualcosa, come al solito, ma al solo ed evidente scopo di impedirvi la fuga.
È stato un eccidio! I tuoi amici, i compagni di mille avventure, la tua unica famiglia... Massacrati senza senso e senza ragione apparente. Solo tu sei sopravvissuto del gruppo. Solo tu potrai fare chiarezza su quel che è accaduto e potrai vendicare le morti dei tuoi amici.
L'unico, confuso, indizio che hai sono le ultime parole dette da Noggy mentre ti spirava tra le braccia: *Vermeeth... la Chiave...* - ha detto - *...Non fi-*

darti neppure di... - e poi anche lui se n'è andato lasciandoti atrocemente solo.
Solo con una vendetta da compiere!
Vendetta. Questa parola non ha mai avuto un suono tanto dolce!
In questo racconto il protagonista sei tu!
*Segui le istruzioni contenute nel Regolamento di Gioco, poi vai al Paragrafo **1** e scopri cosa accade ne "La Trappola".*

Regolamento di Gioco

Per affrontare "La Trappola" le regole sono molto semplici. Innanzitutto è necessario scegliere il proprio Personaggio. Cosa vuoi essere?

Un Mago. Formato alle Torri delle Stelle, conosci i segreti degli astri e gli arcani celati. Sono la tua intelligenza e le tue conoscenze, unite alle tue arti occulte, a permetterti di indagare i misteri che ti circondano. Il Mago ha i seguenti punteggi: Combattività 8, Resistenza 20, Spirito 14.

Un Ladro. Sei un furfante di strada cresciuto nei bassifondi della Città Vecchia. Le tue abilità, la tua agilità e la tua
efferatezza sono le armi su cui puoi contare per tirarti fuori dai guai.
Il Ladro ha i seguenti punteggi: Combattività 10, Resistenza 28, Spirito 8.

Un Guerriero. Da quando hai lasciato la milizia

del principe, hai affidato la vita solo alla tua spada e alla tua giubba di
cuoio. In questa sporca faccenda sono tutto quello su cui puoi contare.
Il Guerriero ha i seguenti punteggi: Combattività 12, Resistenza 30, Spirito 6.

Un Paladino. Sei un membro dei Cavalieri Filosofali della Rocca Bianca, un Ordine rigidissimo di implacabili e valorosi combattenti per la libertà. Il tuo onore e la tua fermezza possono mostrarti la giusta via da seguire. Il Paladino ha i seguenti punteggi: Combattività 10, Resistenza 24, Spirito 10.

Un Chierico. La Vera Fede è una forza spirituale inarrestabile. Non vi può essere alcun male o alcun potere oscuro che possa contrapporvisi. È questa consapevolezza che ti guida nei recessi di questo tenebroso luogo che vi circonda. Il Chierico ha i seguenti punteggi: Combattività 10, Resistenza 20, Spirito 12.

Qualunque sia la tua scelta, devi imparare come si combatte, per affrontare le insidie de “La Trappola”. Ogni volta che incontrerai un avversario dovrai seguire la seguente procedura:

1. Tira 2d6 (2 dadi a 6 facce) e somma la tua Combattività al risultato.
2. Fai la stessa cosa con la Combattività del tuo avversario.
3. Chi ha ottenuto il risultato più alto è riuscito a colpire l’altro (mentre il pareggio

significa uno scambio di colpi che non ha effetti su nessuno dei due contendenti).

4. Chi riesce a colpire l'altro gli infligge 2 Danni alla Resistenza.
5. A questo punto è possibile utilizzare il proprio Spirito per ridurre i danni subiti o aumentare quelli inferti.
6. Si riprende il combattimento dal punto 1, finché la Resistenza di uno dei Contendenti non arriva a 0 (Morte).

Per utilizzare il proprio Spirito bisogna tirare 2d6 e ottenere un risultato uguale o minore al proprio attuale punteggio di questa caratteristica. In questo caso la Prova è riuscita, altrimenti fallita. In ogni caso il punteggio va ridotto di 1. In Combattimento (punto 5) è possibile usare il proprio Spirito come segue:

- Se si è stati colpiti dall'avversario, una Prova riuscita permette di ridurre a 0 il Danno alla propria Resistenza.
- Se si è riusciti a colpire l'avversario, una Prova riuscita permettei di infliggere 4 Danni alla sua Resistenza.

Nel caso la Prova in Combattimento fallisca, i Danni inferti o subiti vanno calcolati normalmente.

Allo stesso modo potrà essere necessario fare delle Prove di Combattività e Resistenza. La procedura è analoga: bisogna tirare 2d6 e ottenere un risultato uguale o minore al proprio punteggio di Combattività o Resistenza. In questo caso però non sarà necessario in alcun caso ridurre il punteggio della caratteristica relativa.

Nel corso dell'Avventura, potrà capitare di dover tornare a leggere più volte lo stesso Paragrafo. In questo caso devi leggere nuovamente tutto quello che c'è scritto e sottoporti ancora alle stesse sfide e combattimenti. La struttura del gioco è infatti organizzata per supportare questo tipo di approccio.
Infine ricorda di annotare di volta in volta le variazioni dei tuoi tre punteggi e quelli dei tuoi avversari e di registrare gli oggetti che potresti voler prendere con te, quando il testo ti dice che puoi farlo.
Ora puoi inoltrarti ne "La Trappola".

..Non ricordi il tuo nome..

Sei solo, coperto di ferite e accecato dalla follia, seduto a terra alla luce tremolante delle torce.

L'Ombra che hai appena sconfitto non ha lasciato tracce di sé, svanendo nelle pieghe di tenebra che strisciano negli angoli bui attorno a te e sottendono ai segreti del mondo..

Noggy invece è lì accanto a te..

Morto.

Le ferite che ricoprono il suo corpo sembrano fatte più dalla furia di una bestia impazzita che da quelli di una creatura composta di diafana ed impalpabile oscurità.

Le sue parole.. Le parole di Noggy stanno scavando qualcosa nella tua mente..

Come fiamme terribili stanno squarciando il buio della tua anima con lingue rosse, feroci..

C'è qualcosa che non va..

Qualcosa di terribile..

Il delirio in cui sei caduto, come una cosa viva, sta stringendo ancora le tue memorie e la tua mente in una morsa..

Cerchi di ricordare cosa sia accaduto..

Un Mago, un Ladro, un Guerriero, un Paladino ed un Chierico..

Sembra l'inizio di una storiella da taverna, come le battute su quanti miliziani ci vogliono per riempire un boccale di birra o le allusioni alle preferenze sessuali dei Fedeli d'Amore..

Invece tu e gli altri eravate tra i migliori mercenari della Compagnia, la Corporazione degli Avventurieri.

E siete stati proprio voi a venire selezionati per questa missione..
È buffo. Riesci a ricordare il nome di tutti loro: Althas, Jed, Orqan e Noghart. Riesci a ricordare il nome di ogni tuo compagno d'arme della Corporazione. Ma non riesci a ricordare il tuo.
Predoni..
Predoni che assaltavano carovane..
Che rubavano le merci del potente, grasso e viscido Prothias Vermeeth, il principe mercante..
Di quello stesso spietato e ricco Prothias Vermeeth, in grado di assoldare i cinque migliori mercenari della Compagnia e mandarli a sterminare la banda, i Cinque della Stella, come vi chiamano già i trovatori, intenti a comporre ballate sulle vostre gesta..
I tuoi ricordi si fanno più chiari, sebbene la sofferenza della tua mente ancora non si allevi. Avete seguito le tracce nella Vecchia Foresta e trovato l'accesso ad una miniera in disuso..
Le informazioni raccolte parlavano della banda del feroce Quattrodita, un vecchio e scaltro contrabbandiere..
Siete entrati nella miniera e lì avete esplorato la prima parte dei passaggi, cunicoli scavati secoli addietro per estrarre chissà quali minerali, adesso invasi da macerie e polvere.
Escrescenze verdastre, simili a filoni fluorescenti di sostanze preziose, sembravano crescere sulle pareti dei cunicoli, dando a tutto il sistema della miniera una luce malsana e inquietante.
Vi siete fatti strada tra le gallerie, scostando i festoni barbosi di grandi muffe pendenti che riempi-

vano i soffitti polverosi. Seguendo il vostro istinto siete entrati attraverso un cunicolo discretamente regolare in una vasta caverna sotterranea. Poi, ad un tratto, una saracinesca nascosta è calata alle vostre spalle, chiudendovi la via di fuga.
II dolore alla testa sta tornando a martellarti le tempie.
Non riesci a ricordare.. non ricordi i volti dei tuoi compagni.. non ricordi le parole che sono state dette.. non ricordi quello che avete fatto.
Ricordi solo che Noggy era accanto a te. E cosa ha detto in quel momento.
Ti sembra che Noggy fosse il Mago del gruppo? Vai al Paragrafo **7**
Credi che fosse il Ladro? Vai al Paragrafo **21**
Sei convinto che fosse il Guerriero? Vai al Paragrafo **27**
Ti ricordi che fosse il Paladino? Vai Paragrafo **13**
Ritieni che fosse il vostro Chierico? Vai al Paragrafo **17**

2

Morto? Non è possibile.
Una fitta lancinante alla testa ti fa mancare il respiro. Ti stringi le tempie ma non riesci ad evitare che un fiotto acido ti risalga dallo stomaco, lasciandoti quasi svenuto.
Non è andata così. Non è andata affatto così.
C'è qualcosa che non va.. Qualcosa di terribile..
Come se una morsa impalpabile ti stringesse l'anima e ti impedisse di ricordare quello che è veramente successo.

Come se un velo di illusione e follia ti volesse mascherare una terribile verità.
Le pareti attorno a te sembrano stringersi, contrarsi. E ridere di te.
Devi ricominciare tutto dall'inizio. Cerca di ricordare davvero chi eri e tornare di nuovo all'inizio delle tue avventure.
Non lasciarti ingannare da falsi ricordi. Devi cominciare dal tuo nome.
Chi non ricorda il proprio nome è come se non esistesse. Chi non ha un nome è come fosse niente, una nullità, uno di quegli zeri che gli Scrivani vergano con penna sottile sulle cartapecore del palazzo.
Eppure, per quanto ti sforzi..
Torna al Paragrafo **1**.

3

Mentre diverse di quelle Aberrazioni si muovevano nella grande grotta, sei riuscito a spostarti velocemente tra le formazioni rocciose, saltando tra gli spuntoni che fuoriuscivano dal suolo e passando attorno ai blocchi e ai dislivelli più difficili. Il mugghiare dei mostri e i loro richiami ti hanno impedito di sentire altri suoni intorno, ma hai subito individuato le uscite dal vasto ambiente sotterraneo in cui ti trovavi, quelle attraverso le quali si dovevano essere dispersi i tuoi compagni.

Mentre stavi attraversando la grotta, uno di quei mostri misteriosi ti si è avvicinato silenziosamente dal fianco destro e ti è balzato addosso pronto a dilaniarti con le sue misteriose appendici di metallo.

Se lo ritieni, puoi tentare una Prova di Spirito per evitare di dover affrontare il combattimento.

Se hai fallito la Prova o deciso di non usare lo Spirito hai dovuto affrontare il mostro normalmente:

Aberrazione: Combattività 9, Resistenza 12

Se sei stato sconfitto dall'Aberrazione vai al Paragrafo **2**, altrimenti sei riuscito ad abbattere quell'orrendo avversario e hai potuto continuare la tua rapida perlustrazione. La saracinesca che chiudeva la via d'accesso ti era sembrata ancora ben salda al suo posto e sembrava impedire la ritirata. Uno stretto cunicolo partiva da dietro una colonna di roccia vicino all'ingresso e proseguiva irregolare nel cuore della miniera, una cengia sul lato opposto, in cima ad una parete irregolare di pie-

tra, sembrava nascondere un altro passaggio e un varco discretamente sbozzato in un angolo pareva portare giù in profondità, in quello che dopo qualche metro diventava una rampa ben lavorata. Infine, dal fondo della caverna, da dove provenivano le Aberrazioni, sembrava ci fosse uno slargo e un ambiente ancora più grande.
Se a questo punto hai voluto affrontare le altre creature ed esplorare meglio la caverna, vai al Paragrafo **18**.
Se ti sei diretto verso la grata, per cercare di sbloccarla, vai al Paragrafo **15**.
Se invece sei entrato nel cunicolo angusto e irregolare, vai al Paragrafo **29**.
Se ti sei arrampicato lungo la parete per raggiungere la cengia, vai al Paragrafo **24**.
Se hai disceso la rampa, vai al Paragrafo **9**.
Se ti sei diretto al fondo della caverna per vedere cosa si trovava in quella direzione, vai al Paragrafo **22**.

4

Sei arrivato nel raggio di luce di alcune fumose torce infisse nella parete. Il corridoio in cui ti sei trovato congiungeva il bordo di una cengia, che si sporgeva sulla grande caverna d'ingresso, con un arco di pietra che sosteneva una spessa porta di legno rinforzato. Ricordi che la porta era aperta, ma non è questo che ti viene in mente adesso. Mentre ti stavi apprestando ad attraversare il corridoio, un'Ombra era sembrata formarsi della tremolante penombra gettata dalle torce. Una fredda

sensazione di paura ti aveva preso a scorrere nelle vene, come se il sangue ti si fosse di colpo ghiacciato. L'Ombra ti era sembrata acquisire sostanza e venire verso di te, pronunciando parole incomprensibili, gemiti, sussurri e inascoltabili richiami di morte. Sei indietreggiato di qualche passo, esitante, valutando la possibilità di tornare fino all'ambiente che ti eri lasciato alle spalle o di attaccare l'Ombra. Cosa hai fatto allora?
Sei indietreggiato nella direzione da cui sei appena arrivato? Ricorda in questo caso che la cengia rocciosa è al Paragrafo **24** mentre la camera circolare oltre la porta di rovere si trova al Paragrafo **19**.
Hai affrontato con coraggio l'Ombra dinnanzi a te? In questo caso vai al Paragrafo **10**.

5

Il corridoio coperto di bassorilievi terminava davanti ad un ampio varco elegantemente decorato, composto da due pilasti e uno stipite in alabastro. Ricordi di esserti profondamente stupito per questi elementi lussuosi. Non sei ancora riuscito a capire cosa ci facessero queste parti architettoniche così curate in una miniera che avrebbe dovuto dare ricetto a una masnada di banditi e sembrava per di più infestata da mostruose Aberrazioni e Ombre inquietanti. Sempre più risoluto, hai deciso di scoprire quanto prima quello che stava accadendo. Con un moto di orgoglio hai stretto i pugni rabbiosamente e hai promesso a te stesso che questa storia sarebbe dovuta terminare al più presto. La tua rinnovata determinazione ti permette di tornare al

tuo punteggio iniziale di Spirito.
Con passo fermo hai varcato l'ingresso e ti sei ritrovato in una camera quadrangolare, che sembra essere stata utilizzata di recente come sala da bagno e magazzino. Una grande vasca di pietra piena di acqua fredda corrente mandava schizzi e rumori tutto intorno, inumidendo l'aria, mentre dei sacchi e delle casse del materiale più vario riempivano completamente il pavimento. Non ti sei soffermato più di tanto in questo luogo, ma sei comunque riuscito a recuperare una Spada di ottima fattura e una Pozione, che hai deciso di prendere con te. Quando usi la Spada puoi infliggere al tuo avversario, se lo colpisci, 3 Punti di Danno alla sua Resistenza invece che 2 (6 Punti se si utilizza positivamente lo Spirito). Quando vuoi bere la Pozione invece (anche subito), cancellala e vai al Paragrafo **28**, dove ti saranno spiegati i suoi effetti.
Mentre ti giravi per andartene hai notato una scritta vergata su una cartapecora spiegazzata: una lettera. L'hai letta con curiosità, che presto è diventata un senso soffocante di inquietudine.
La Chiave Speciale è mia. Non intendo dividerla con te e i tuoi sgherri. Per una insubordinazione molto minore di questa ti ho già fatto tagliare un dito, in passato. Pensa cosa posso farti adesso. Se tu e gli alchimisti non mi consegnerete il prossimo carico entro 3 giorni, ve ne farò pentire amaramente. V.
C'è qualcosa che non va.. Qualcosa di terribile..
Il pavimento su cui sei seduto sembra volerti ingoiare, fagocitare. I resti bruciati vicino a te, il corpo di Noggy, le sue ultime parole..

Sai che quella pergamena aveva a che fare con te, con i tuoi compagni, con la vostra missione.
Eppure non vuoi capire, non vuoi sapere. Per scacciare questa sensazione, questa strisciante consapevolezza, ti concentri nuovamente e cerchi di ricordare il filo delle tue azioni. Dove eri rimasto?
Stavi tornando indietro verso la caverna. Vai al Paragrafo **9**.

6

Ricordi questa sala completamente intrisa da fumi acri e fastidiosi per gli occhi, ma forse si tratta solo di vapori della tua mente. Hai una confusa impressione di grandi tavoli impegnati di alambicchi, storte, provette e fornelli da alchimisti, armadi e scaffali ricolmi di vasi, bocce e contenitori, ripiani con buste, sacchette colme di minerali e sostanze odorose e una grande caldera fumante sul fuoco di un camino, nella quale stava bollendo una sostanza fetida di colore giallo marcio. Numerosi esseri contorti e misteriosi, simili ai Demoni Uccello adorati dalle tribù dei Monti Bianchi, dalle vesti rosse e il becco lungo e ricurvo, erano emersi all'improvviso dai vapori e ti avevano attaccato con falcetti impugnati nelle loro mani simili ad artigli. In particolare, ti sei dovuto difendere da due di essi e hai dovuto lottare con loro all'ultimo sangue tra i tavoli e gli scaffali, mentre il fumo acre ti soffocava.
Gioca il combattimento contro questi avversari uno alla volta: dopo aver sconfitto il primo dei Demoni Uccello puoi passare al Secondo. Ad ogni

turno di combattimento però, i miasmi venefici che provengono dai fornelli ti causano la perdita aggiuntiva di 1 Punto Resistenza, mentre i tuoi avversari sembrano essere immuni a questo effetto. Per il resto tutto va svolto regolarmente.
Primo Demone Uccello: Combattività 6, Resistenza 8 Secondo Demone Uccello: Combattività 5, Resistenza 8
Se sei stato sconfitto vai al Paragrafo **2**, altrimenti sei riuscito ad abbattere quei terribili mostri. Gli altri Demoni presenti si sono allora ritratti negli angoli più lontani della sala, impauriti dalla tua abilità, anche se hai intuito che se fossi in seguito ritornato essi ti avrebbero attaccato con nuovo ardore. Ti sei accorto di non riuscire a restare nella stanza nemmeno un istante di più, poiché il fumo ti stava intossicando ferocemente. Hai trovato subito la posizione delle uniche due uscite dalla sala: un cunicolo naturale, poco più di una fenditura nella roccia, illuminato dalla luce mefitica delle muffe verdastre e una stretta scala a spirale illuminata da torce, che saliva verso l'alto. In uno sprazzo di chiarezza, rammenti che mentre stavi fuggendo hai agguantato una boccetta contenente chissà quale liquido e l'hai messa in tasca, pronto ad usarla. (Segna di avere con te una Pozione. Quando la vuoi bere, anche subito, cancellala e vai al Paragrafo **28**, dove ti saranno spiegati i suoi effetti.) Riesci poi a ricordare quale passaggio hai preso?
Il cunicolo stretto e irregolare coperto dalle muffe luminose? Vai al Paragrafo **29**. La scalinata in pietra illuminata dalle torce? Vai al Paragrafo **16**.

Si! Noggy era accanto a te e stava pronunciando delle formule di protezione, simboli eterei tracciati in aria con le dita che sembrarono per un attimo ardere davvero nella cupa e malsana penombra della caverna in cui vi trovavate.
Ti sei voltato nella direzione verso cui stava scrutando. Qualcosa si stava muovendo nella grotta. Diverse creature, esseri contorti e deformi, a malapena visibili nelle pieghe di oscurità.
Per un attimo non riesci a ricordare il loro aspetto. Poi tutto ti sembra più chiaro, seppure orribile.
Aberrazioni senza nome, dall'aspetto umanoide, si avvicinavano lente e ondeggianti verso di voi. Sembravano ricoperte di una pelle scura con strane pieghe, come cuoio conciato, e intorno al muso avevano delle strane bende lacere. I loro arti superiori sembravano terminare in punte e lame simili a quelle di vere e proprie armi e i loro occhi rossi scrutavano terribili verso di voi.
In un istante di furia omicida vi sono arrivati addosso ringhiando e pronunciando versi incomprensibili. Per tua sfortuna le formule di Noggy non sembrarono avere effetto contro quei terribili mostri.
Siete riusciti ad evitare la carica furibonda di un gruppo più nutrito e vi siete gettati dietro una grande colonna di roccia che sembrava unire il tetto della caverna al suo fondo, fornendovi un po' di riparo.
Solo allora tu e il Mago vi siete resi conto di essere stati separati dal resto del vostro gruppo, ma le Aberrazioni vi sono arrivate immediatamente ad-

dosso, seguendovi dietro la colonna. Erano tre. Una si è avventata mugghiando contro Noggy, le altre due contro di te!
Hai dovuto combatterle contemporaneamente.
Tira i dadi 2 volte per te e 1 volta per ciascuno dei due avversari e combatti entrambi i mostri come se fossero due scontri normali che avvengono però in simultanea.

1° Aberrazione: Combattività 7, Resistenza 16
2° Aberrazione: Combattività 9, Resistenza 12

Se sei stato sconfitto dalle Aberrazioni vai al Paragrafo **2**, altrimenti sei riuscito ad abbattere quei terribili mostri. Nell'attimo esatto in cui la tua arma ha spaccato il cranio alla seconda Aberrazione, Noggy ha lanciato una forte imprecazione. Al suo avversario si stavano unendo altre di quelle terribili creature, attirate dal rumore della battaglia. Preso dal panico il Mago si è voltato e si è lanciato incespicando verso uno stretto passaggio alle sue spalle, lontano dalla caverna e dai vostri altri compagni. I tuoi ricordi si confondono nuovamente. Cosa hai fatto allora?
Hai seguito Noggy nella sua fuga attraverso lo stretto passaggio? Vai al Paragrafo **29**.
Sei rimasto nella caverna, combattendo le Aberrazioni e cercando di rimanere accanto agli altri? Vai al Paragrafo **18**.
Ti sei spostato lungo le pareti della grotta, cercando altre vie di uscita? Vai al Paragrafo **3**.

8

Ti sei ritrovato in una stanza calda e luminosa, con lingue rosse di fiamma che provenivano da un ampio camino di pietra. Arredata con mobilia semplice ma solida e pulita, la camera sembrava essere utilizzata quotidianamente da una persona pratica e ordinata. Non hai avuto la fortuna di incontrarla, però. In compenso ti è apparsa una figura immensa, con la testa e le membra di metallo, che stava armeggiando con qualcosa in un angolo. Non appena ti ha notato, il Colosso d'acciaio si è girato e ti si è lanciato contro, brandendo un'immensa mazza da combattimento. Non hai potuto evitare di affrontare quel terribile avversario.

Colosso d'acciaio: Combattività 10, Resistenza 20.

Grazie alla sua pesante costituzione, il mostro sottrae 1 Punto di Danno da qualsiasi colpo gli venga inferto (con o senza l'utilizzo dello Spirito), ma è anche possibile sfuggirgli facilmente senza subire danni particolari, correndo via nei bui passaggi polverosi fuori della stanza..

Se sei stato sconfitto dal Colosso vai al Paragrafo **2**.

Se sei fuggito, vai al Paragrafo **14**.

Se sei riuscito a colpire il mostro e a fargli perdere almeno 10 Punti Resistenza, hai potuto assistere alla scena del Colosso che si fermava e indietreggiava, ritraendosi in un angolo e guardandoti con rossi occhi di odio. Hai capito che
non era più il momento di combattere e ti sei diretto verso l'uscita della stanza evitando altri guai.

Gettando per sicurezza un'occhiata alla creatura

sei comunque riuscito ad agguantare un piccolo ricordo di questa sgradita avventura: è una Corazza! Giaceva a terra accanto alla porta, con accanto attrezzature per oliarla e lucidarla.
L'hai presa senza esitazione e sei uscito dalla stanza, mentre il Colosso si riprendeva lentamente dai colpi subiti. Se hai deciso di indossare la Corazza essa ti protegge nei prossimi combattimenti. Puoi sottrarre 1 Punto di Danno da ogni Colpo che ti viene inferto in combattimento (ma non nelle altre situazioni).
Con coraggio rinnovato ti sei diretto al Paragrafo **22**.

9

Ti sei portato proprio al bordo della rampa, nel punto in cui essa iniziava a scendere rispetto al suolo della caverna. Mentre la grotta era tenuamente illuminata, il fondo di quel passaggio inclinato era coperto dall'oscurità. Ovunque, intorno a te, i versi mostruosi delle Aberrazioni ti impedivano di renderti conto esattamente della posizione e degli spostamenti di amici e nemici. In quel punto il fondo era molto scivoloso e ha rischiato di farti fare un pericoloso capitombolo. Fai una Prova di Combattività. Se riesci, sei riuscito a conservare l'equilibrio, se fallisci sei caduto sbattendo violentemente contro la pietra e perdendo 4 Punti di Resistenza. Questo danno ti ha ucciso? Vai al Paragrafo **2**. Altrimenti continua a leggere e cerca di ricordare cosa hai fatto allora.
Sei disceso lungo la rampa, nell'area immersa

nell'oscurità? Vai al Paragrafo **26**.
Ti sei mosso verso il centro della grotta per impegnare i mostri? Vai al Paragrafo **18**.
Ti sei spostato cautamente lungo i margini della caverna per cercare altre uscite e passaggi? vai al Paragrafo **3**.

10

Mentre guardavi l'Ombra davanti a te hai avuto l'impressione che la sua sostanza si deteriorasse a contatto col bagliore delle torce. Hai deciso di tentare così una mossa speciale.
Ti sei lanciato su uno dei sostegni e ne hai strappato al volo la fiaccola fumosa che reggeva. Poi, coprendoti gli occhi, hai inferto un colpo al centro del grumo di tenebra che costituiva il corpo del mostro, sperando di riuscire a danneggiarlo.
Prova la tua Combattività. Se sei riuscito nella Prova, la torcia è finita dritta nel punto dove sarebbe dovuto esserci il volto della creatura. Altrimenti l'Ombra è riuscita a evitare il fuoco e ti ha sfiorato con il gelo delle sue estremità, causandoti la perdita di 1 Punto Combattività e 2 Punti Resistenza. Adesso devi ritentare la Prova: non sei più potuto fuggire. Riprova fino a quando non avrai colpito l'Ombra o ne sarai stato ucciso (in questo caso vai al Paragrafo **2**)!
Appena sei riuscito a infliggere il tuo danno, l'Ombra ha emesso degli stridii inumani, quasi assordandoti e causandoti una follia inarrestabile mentre i brandelli della sua inessenza parevano prendere letteralmente fuoco e consumarsi nel

vuoto. Utilizza il tuo Spirito. Se fallisci, l'urlo stregato dell'Ombra ti ha causato la perdita di 5 Punti Resistenza (se questo ti ha ucciso vai al Paragrafo **2**), altrimenti sei riuscito a resisterle completamente. In ogni caso, l'Ombra finalmente si è contratta su se stessa ed è scomparsa nel nulla, lasciandoti solo.
A terra, vicino al luogo dove l'hai distrutta trovi un Medaglione di rame, con un simbolo a 5 punte. Lo hai raccolto e portato con te (segna 1 Medaglione).
Se a quel punto hai avuto con te 4 di quei Medaglioni, vai al Paragrafo **11**.
Se stavi scendendo la tortuosa scala circolare vai al Paragrafo **6**.
Se stavi invece risalendo la scala o varcando la grande porta di rovere, vai al Paragrafo **19**.
Se ti trovavi nel lungo corridoio istoriato, vai al Paragrafo **5**.
Se stavi dirigendoti verso la cengia rocciosa, vai al Paragrafo **24**.
Se invece ti trovavi tra le macerie delle statue e le colonne distrutte, vai al Paragrafo **12**.

11

Un altro di quei Medaglioni. Ma cosa accidenti saranno questi talismani?
È questo che hai pensato, chinandoti a raccogliere l'oggetto da terra.
La testa ti esplode di dolore. Gli occhi iniziano a lacrimare. Seduto a terra, col cadavere di Noggy vicino, una voce sorda che proviene dalla tua coscienza sussurra con rombo di tuono un grido di

allarme.
Non ricordare! Basta! Non ricordare altro!
Lascia perdere! Lascia perdere o la follia ti conquisterà per sempre!
È meglio non sapere! Meglio non ricordare!
Tutto inizia a girare attorno a te. Sei quasi distrutto dal delirio.
Vermeeth... la Chiave... - ha detto Noggy con l'ultimo fiato che gli rimaneva - *...Non fidarti neppure di...*
Non puoi più continuare questo gioco terribile con i tuoi ricordi oltre il punto in cui sei arrivato.
Devi affrontare la verità. Sei pronto per capire e accettare quello che è veramente accaduto.
Ma sei davvero in grado di unire i fili di questa delirante vicenda?
Hai compreso fino in fondo cosa è la Trappola in cui sei caduto?
Non fidarti neppure di..
Di chi pensi stesse parlando Noggy?
Rifletti. Appena ritieni di avere compreso chi è quello cui Noggy si riferisce prendi le lettere del suo nome e contale.
Sottrai poi questo numero a 30 e vai al Paragrafo corrispondente.

12

La sala delle macerie era attorno a te con il suo inquietante carico di domande e deliranti misteri. L'Ombra era scomparsa ma ancora il buio delle memorie ti avvolgeva. Ogni passo che hai compiuto ti ha avvicinato sempre più ad una oscura con-

sapevolezza. Hai indagato nella stanza, ma qualunque fosse stata in passato la sua funzione, in quel momento non sei riuscito a trovare nessuna logica o nessuna cosa interessante intorno a te. Non essendovi altri passaggi sei dovuto tornare nel tunnel principale. Cosa hai fatto allora?
Cercando di evitare di perderti, hai cercato di recuperare una volta per tutte l'uscita della miniera? Vai al Paragrafo **14**. Sei tornato alla grata? Vai al Paragrafo **15**.

13

Noghart di Montelupo, Cavaliere dell'Ordine Filosofale della Spada e della Rosa: un puro di cuore che ti è stato al fianco dal primo giorno in cui sei entrato nella Compagnia. Biondo, bello come il sole, dal volto radioso, gli occhi dell'azzurro del cielo e le spalle larghe come quelle di un leone. Quante imprese eroiche avete compiuto assieme?
Quante fanciulle infelici avete aiutato? Per un attimo ti passano davanti agli occhi le immagini di un'alta torre, di grida provenienti dall'interno e di voi due che fuggite da una finestra su una fune di lenzuola intessute, nudi come vi ha visto la Dama il giorno del battesimo. Scuoti il capo con dispetto.. Non è questo il genere di ricordi di cui hai bisogno in questo momento! Cerchi di tornare al momento in cui la grata si è richiusa alle vostre

spalle.
In quel momento Noggy ha indicato verso il fondo della caverna e ha dato un comando secco e veloce.
Ci attaccano! Alle armi!
Qualcosa si stava muovendo nella grotta. Diverse creature, esseri contorti e deformi, a malapena visibili nelle pieghe di oscurità.
Per un attimo non riesci a ricordare il loro aspetto. Poi tutto ti sembra più chiaro, seppure orribile.
Aberrazioni senza nome, dall'aspetto umanoide, si avvicinavano lente e ondeggianti verso di voi. Sembravano ricoperte di una pelle scura con strane pieghe, come cuoio conciato, e intorno al muso avevano delle strane bende lacere. I loro arti superiori sembravano terminare in punte e lame simili a quelle di vere e proprie armi e i loro occhi rossi scrutavano terribili verso di voi.
In un istante di furia omicida vi sono arrivati addosso, ringhiando e pronunciando versi incomprensibili.
Noggy, era partito all'attacco, aprendo un fronte di assalto verso destra, menando fendenti e montanti con sistematica efficacia e trascinandosi dietro la maggior parte dei nemici, verso una parte della grotta in pendenza, dove aveva poi potuto colpire con vantaggio tattico, dall'alto verso il basso. Ti sei mosso con una manovra di disimpegno nella sua direzione, ma una delle Aberrazioni ti è stata subito addosso, mentre l'attacco vi scompaginava e la furia della mischia vi disperdeva nella caverna.

Aberrazione: Combattività 8, Resistenza 14

Se sei stato ucciso dalla creatura vai al Paragrafo **2**, altrimenti sei riuscito ad abbattere il mostro.
Solo allora ti sei accorto di esserti allontanato dai tuoi compagni. Noggy sembrava scomparso, in cima alla parete irregolare della caverna su cui stava cercando di acquisire una posizione di vantaggio. Guardando meglio in quella direzione hai notato una cengia posta molto in alto, che sembrava nascondere un passaggio. Degli altri tre tuoi compagni non avresti potuto dire la sorte, dispersi nella caverna dall'attacco dei mostri.
Cosa hai fatto in quel momento? Ti sforzi di ricordare.
Hai scalato a grandi balzi la parete inclinata, raggiungendo la cengia e cercando di seguire Noggy? Vai al Paragrafo **24**. Sei rimasto nella caverna, combattendo le Aberrazioni e tentando di riunirti agli altri? Vai al Paragrafo **18**. Ti sei spostato lungo le pareti della grotta, cercando altre vie di uscita? Vai al Paragrafo **3**.

14

Questa parte la ricordi discretamente bene: Ti sei perso!
Cunicoli irregolari, passaggi naturali, tunnel abbandonati, corridoi scavati da mani di scalpellino, camere di raccordo, piste per carrelli minerari, anfratti e fosse, rampe e camminamenti pericolanti, vecchie sale puntellate alla meno peggio. Ben presto hai perso completamente il senso dell'orientamento e ti sei andato ad infilare nella più impervia, intricata e sconfortante ragnatela di

gallerie che un sotterraneo avrebbe mai potuto contenere. Solo le macchie di muffe luminescenti, con il loro odore penetrante e fastidioso, riuscivano a concederti un po' di fievole chiarore e evitare che ti smarrissi per sempre. E anche in questo modo, hai rischiato veramente di scomparire per sempre nel cuore della terra.
Fai una Prova di Spirito. Se la superi, vai al Paragrafo **25**. Altrimenti sei riuscito faticosamente a raggiungere il Paragrafo **22**.

15

Ricordi di essere tornato freneticamente alla grata per cercare di recuperare l'altro lato e sfuggire alla trappola angosciante in cui sei caduto. Fredde e inamovibili, le barre di metallo bloccavano il passaggio senza possibilità di sblocco. Le hai saggiate con cautela e ti sei reso conto che il meccanismo segreto di chiusura era ancora saldo e non avresti potuto in alcun modo sollevare o manomettere la saracinesca. Hai visto però che in alto, in un angolo nascosto, parzialmente incassato nella pietra, un piccolo opercolo lasciava intravedere il buco di una serratura che avrebbe potuto azionare un altro meccanismo. Nella grotta, le Aberrazioni stavano tornando a farsi sotto. Riesci a ricordare cosa hai fatto in quel momento?
Se ti trovavi nella grotta e sei tornato indietro, ingaggiando i mostri sopraggiunti nel frattempo, vai al Paragrafo **18**.
Se ti trovavi nella grotta e ti sei spostato lungo le sue pareti, cercando altre vie di uscita, vai al Para-

grafo **3**.
Se ti trovavi nella grotta, possedevi una Chiave e hai deciso di usarla, vai al Paragrafo **20**.
Se ti trovavi nel passaggio oltre la grata e hai tentato di trovare l'uscita dalla miniera, vai al Paragrafo **14**.
Se ti trovavi nel passaggio oltre la grata e hai deciso di inoltrarti nel corridoio lastricato, vai al Paragrafo **23**.
Se ti trovavi nel passaggio oltre la grata, possedevi una Chiave e hai deciso di usarla, vai al Paragrafo **3**.

16

Sei giunto a mettere il piede sul primo gradino di una tortuosa scala circolare scavata nella roccia e illuminata dal fumoso ardere di alcune torce infisse nella parete. Mentre ti stavi apprestando a percorrerla, un'Ombra sembrò formarsi della sostanza stessa della palpitante oscurità che si agitava ai confini della luce delle torce.
Agghiacciato da una serpeggiante sensazione di freddo, che ti è colata come fiele gelato nelle vene, hai visto l'Ombra acquisire sostanza e venire verso di te, pronunciando parole incomprensibili.
Parole che hai capito subito essere versi di morte.
Sei indietreggiato di qualche passo, esitante, mentre l'Ombra si è acquattata di fronte a te, continuando a mormorare i suoi strani proclami di agonia.
Cosa hai fatto allora?
Sei indietreggiato e sei tornato nella direzione da

cui sei appena arrivato? Ricorda in questo caso che la sala degli alambicchi è al Paragrafo **6** mentre la camera circolare al Paragrafo **19**.
Hai affrontato con coraggio l'Ombra dinnanzi a te? In questo caso vai al Paragrafo **10**.

17

Noggy.. Noghart il Venerabile, seguace militante della Vera Fede.. In grado di sconfiggere i nemici dell'umanità e scacciare i Demoni delle Nove Legioni con la stessa caparbietà con cui è capace di confortare i turbamenti spirituali di voi avventurieri della Compagnia, quando la desolante vastità delle Terre Selvagge o la vita messa a rischio ogni giorno diventano un fardello insostenibile anche per il più rude degli uomini.
Per la Dama! Aveva mormorato ad un tratto, cogliendovi di sorpresa.
Qualcosa si stava muovendo nella grotta. Diverse creature, esseri contorti e deformi, a malapena visibili nelle pieghe di oscurità.
Per un attimo non riesci a ricordare il loro aspetto. Poi tutto ti sembra più chiaro, seppure orribile.
Aberrazioni senza nome, dall'aspetto umanoide, si avvicinavano lente e ondeggianti verso di voi. Sembravano ricoperte di una pelle scura con strane pieghe, come cuoio conciato, e intorno al muso avevano delle strane bende lacere. I loro arti superiori sembravano terminare in punte e lame simili a quelle di vere e proprie armi e i loro occhi rossi scrutavano terribili verso di voi.
In un istante di furia omicida vi sono arrivati ad-

dosso ringhiando e pronunciando versi incomprensibili.
Noggy, aveva pronunciato le sue orazioni e aveva impugnato il suo bastone ferrato, spostandosi lentamente verso destra per fronteggiare alcune delle Aberrazioni che stavano giungendo da quella direzione.
Ti sei mosso dietro di lui a coprirlo, mentre l'attacco vi scompaginava e la furia della mischia vi disperdeva nella caverna.
Una delle creature, la più grande e massiccia tra quelle intorno a voi, stava cercando di raggiungere il Chierico mentre questi affrontava altri due mostri. Non hai potuto evitare di lanciarti all'attacco di quell'orrido essere, costringendolo a
combattere con te tra gli spuntoni di roccia.

Aberrazione: Combattività 9, Resistenza 14

Se sei stato ucciso dal mostro vai al Paragrafo **2**, altrimenti sei riuscito ad abbattere la creatura. Nell'attimo esatto in cui la tua arma l'ha spacciata, ti sei reso conto di aver perso di vista Noggy e gli altri. Le preghiere da battaglia del Chierico, mescolate al mugghiare apparentemente senza senso dei mostri, sembravano provenire da una rampa scoscesa vicina al punto in cui ti trovavi, che discendeva verso il cuore della terra, in un passaggio che sembrava sbozzato e lavorato dalla mano dell'uomo. Degli altri tre tuoi compagni non avresti potuto dire la sorte, dispersi nella caverna dall'attacco dei mostri.
Ad un tratto hai notato qualcosa che luccicava in

terra, alla luce malsana delle muffe verdognole. Ti sei chinato a vedere di cosa si trattasse e hai raccolto uno degli Emblemi di Guarigione di Noghart. Li hai visti molte volte e in altrettanti casi ti hanno salvato la vita. Erano simboli sacri in argilla benedetta, consacrati alla Dama Bianca e imbevuti del potere della Vera Fede. Bastava spezzarli vicino al petto e una scarica di forza guaritrice avvolgeva il corpo e guariva tutte le ferite subite, ridando energia e tonicità.
Puoi usare l'Emblema in qualsiasi momento (anche subito), tranne che durante un Combattimento, Tutta la forza vitale viene in quel caso restituita e la Resistenza può tornare al livello massimo. Se decidi di portarlo con te segna l'Emblema di Guarigione e cancellalo appena lo avrai usato.
Cosa hai fatto subito dopo? Ti sforzi di ricordare.
Hai imboccato la rampa cercando di rimetterti nuovamente al fianco di Noggy? Vai al Paragrafo **9**.
Sei rimasto nella caverna, combattendo le Aberrazioni e tentando di riunirti agli altri? Vai al Paragrafo **18**.
Ti sei spostato lungo le pareti della grotta, cercando altre vie di uscita? Vai al Paragrafo **3**.

18

Il centro della caverna aveva il terreno assolutamente irregolare, frastagliato di spuntoni rocciosi, stalattiti, stalagmiti e colonne di roccia, reso arduo da percorrere a causa di dislivelli, tratti irregolari e avvallamenti. La caverna continuava a essere per-

corsa in lungo e in largo dalle misteriose Aberrazioni, che stavano sciamando apparentemente senza fine dal fondo di quel vasto e sconosciuto complesso sotterraneo. Non sei riuscito a vedere né sentire nessuno dei tuoi compagni, quasi fossero scomparsi tra le fitte ombre della grotta o fuggiti via attraverso qualche uscita secondaria. Ma il suolo sconnesso ti ha permesso di distanziare i tuoi mostruosi avversari e ad attaccarli singolarmente. Gioca il combattimento contro questi avversari uno alla volta. Dopo aver sconfitto la Prima Aberrazione puoi passare alla Seconda. Per il resto tutto va svolto regolarmente.

1° Aberrazione: Combattività 8 Resistenza 12
2° Aberrazione: Combattività 7, Resistenza 14

Se sei stato ucciso nel corso di uno dei due combattimenti, vai al Paragrafo **2**, altrimenti sei riuscito ad eliminare i mostri. Per un istante le altre creature vicine a te erano sembrate esitare. La tua abilità li doveva avere impauriti e da dietro le strane bende che avvolgevano i loro musi hai intuito per un attimo una smorfia di timore. In quel momento di esitazione sei riuscito a chinarti accortamente e frugare sui resti martoriati del tuo ultimo avversario. Hai tenuto gli occhi fissi sui tuoi nemici, ma la tua mano ha trovato qualcosa di interessante. Una Pozione! Ricordi di averla presa con te (quando la vuoi bere, anche subito, cancellala e vai al Paragrafo **28**, dove ti saranno spiegati i suoi effetti.) e di essere poi indietreggiato, meditando velocemente la tua prossima azione. Dei tuoi compagni non

c'era alcuna traccia. Cosa hai fatto allora?
Hai raggiunto il fondo della caverna per cercare di capire da dove arrivano le Aberrazioni? Vai al Paragrafo **22**. Ti sei spostato lungo le pareti della grotta, cercando altre vie di uscita? Vai al Paragrafo **3**.

19

Ti sei ritrovato in una vasta sala circolare, asciutta e pulita, con diversi armadi e giacigli sparsi qua e là, arazzi appesi alle pareti e tappeti distesi sul pavimento, rozzi ma ordinati. Spade, Lance e altre armi si trovavano appese in rastrelliere e alcune candele illuminavano fiocamente tutto l'ambiente. Sei riuscito a riconoscere due uscite che portavano fuori dalla camera: una scala che girava su se stessa, scendendo verso il basso e una porta di rovere situata nella parete di fronte. Non hai avuto il tempo di fare molto, tuttavia, prima che due di quelle Aberrazioni terribili che hai già incontrato, spuntassero da un angolo poco illuminato e ti si lanciassero contro.
Inizia a combattere solo contro la prima Aberrazione. All'inizio del quarto Turno, la Seconda riesce a farsi sotto e devi combatterle contemporaneamente, tirando i dadi 2 volte per te e 1 volta per ciascuno dei due avversari e affrontando entrambi i mostri come se fossero due scontri normali che avvengono però in simultanea.

1° Aberrazione: Combattività 7 Resistenza 14
2° Aberrazione: Combattività 7, Resistenza 12

Se sei stato ucciso nel corso dello scontro, vai al Paragrafo **2**, altrimenti sei riuscito ad eliminare i due mostri e hai potuto completare l'esplorazione della stanza. Sei riuscito a racimolare diverse monete in giro ma per il resto non c'era altro di interessante. Puoi decidere però se hai preso con te una Lancia. Quando la usi in un normale combattimento, la Lancia funziona come l'arma che avevi all'inizio dell'avventura, qualsiasi essa fosse. In più, grazie alla sua portata maggiore, ti permette di infliggere 2 Danni (4 se riesce l'eventuale Prova di Spirito) automaticamente prima di lanciare i dadi per il primo turno di attacco contro qualsiasi avversario tu stia ingaggiando.
Ricordi di aver lasciato la stanza rapidamente, col timore di dover affrontare altre Aberrazioni che sarebbero potute sopraggiungere.
Hai disceso le scale? Vai al Paragrafo **6**.
Hai varcato la porta e sei entrato nel passaggio retrostante? Vai al Paragrafo **4**.

20

Con un rumore metallico, un vecchio meccanismo è scattato e ha liberato i ganci di protezione che bloccavano la grata.
Hai capito che doveva trattarsi di un congegno di emergenza poco utilizzato, tuttavia ha compiuto lo stesso il suo dovere, permettendoti velocemente di sollevare le sbarre quanto necessario e sgattaiolare sotto di esse. Con uno schianto la saracinesca è tornata pesantemente al suo posto e ti sei reso conto con soddisfazione che solo tu sembravi pos-

sedere il sistema per passare agevolmente da una parte all'altra. Le Aberrazioni dall'altro lato ti hanno guardato con indecisione e sembrarono per un attimo scambiarsi versi di rabbia. Ben presto si sono allontanate, disperdendosi nella grande grotta fuori dal tuo raggio visivo.
Per qualche istante sei rimasto dubbioso se la caverna e il passaggio in cui ti sei ritrovato potessero avere altre vie di comunicazione, poi hai visto qualcosa nel cunicolo che ha confermato la tua ipotesi.
A terra, al centro del passaggio, giaceva il corpo riverso di un'Aberrazione uccisa di recente, con i segni dell'arma di Noggy evidenti su tutto il corpo.
Hai capito che il tuo compagno doveva essere riuscito a trovare un qualche altro modo di uscire e probabilmente si doveva trovare davanti a te lungo il tunnel.
Hai allungato il passo speranzoso, ma devi aver abbassato per un attimo la guardia, perché all'improvviso un sordo scatto metallico ti ha avvertito di una trappola! Un dardo acuminato, azionato da una finta roccia sotto il tuo piede e scagliato da una balestra che non sei riuscito a individuare, è scattato letale verso di te. Un terribile marchingegno, studiato non per evitare l'ingresso ma per impedire la fuga, ha rischiato di ucciderti.
Fai una Prova di Combattività: se la fallisci, la trappola ti causa la perdita di 4 punti di Resistenza. Se questo ha portato a 0 il tuo punteggio sei caduto a terra esangue: vai al Paragrafo **2**; altrimenti prosegui a leggere.
Quando sei riuscito a recuperare la calma hai esa-

minato con più attenzione il passaggio e scoperto un anfratto difficilmente visibile venendo dall'ingresso delle miniere, uno stretto corridoio nascosto, lastricato di pietre e marmi sbrecciati. Cosa hai fatto allora?
Sei tornato indietro fino alla grata? Vai al Paragrafo **15**.
Hai provato a riacquistare la libertà da solo, cercando di trovare l'uscita dalla miniera? Vai al Paragrafo **14**.
Ti sei inoltrato nel corridoio lastricato? Vai al Paragrafo **23**.

21

Ma certo! Noggy Rubamazzo! Così lo chiamavano alla Taverna del Re Scimmione. Appena la saracinesca si è abbassata si è lasciato andare come suo solito ad una vigorosa e sapida bestemmia sui comportamenti privati della Dama Bianca e dei Demoni della Nona Legione. Veloce come le dita di un baro si è voltato per cercare di disincastrare il blocco della grata e permettervi di risollevarla, mentre tu ti affannavi a dargli una mano. Ma un grido dei tuoi compagni ti ha fatto girare nuovamente verso i vasti spazi della caverna, illuminati a stento dai barbigli verdastri di quelle strane muffe fluorescenti.
Qualcosa si stava muovendo nella grotta. Diverse creature, esseri contorti e deformi, a malapena visibili nelle pieghe di oscurità.
Per un attimo non riesci a ricordare il loro aspetto. Poi tutto ti sembra più chiaro, seppure orribile.

Aberrazioni senza nome, dall'aspetto umanoide, si avvicinavano lente e ondeggianti verso di voi. Sembravano ricoperte di una pelle scura con strane pieghe, come cuoio conciato, e intorno al muso avevano delle strane bende lacere. I loro
arti superiori sembravano terminare in punte e lame simili a quelle di vere e proprie armi e i loro occhi rossi scrutavano terribili verso di voi.
In un istante di furia omicida vi sono arrivati addosso ringhiando e pronunciando versi incomprensibili.
Tu e Noggy non avete fatto neanche in tempo a mettere le mani sulle else delle vostre armi che un gruppo di quelle orrende creature vi si è lanciato addosso.
Fai una Prova di Combattività. Se la fallisci non eri riuscito ad estrarre la tua arma in tempo e hai subito 2 Danni alla Resistenza come se avessi perso automaticamente il primo scontro (puoi anche provare a usare il tuo Spirito per annullare il Danno). In ogni caso, un attimo dopo, hai dovuto affrontare normalmente la mostruosa Aberrazione che ti si è parata di fronte.

Aberrazione: Combattività 8, Resistenza 12.

Se sei stato sconfitto dall'Aberrazione vai al Paragrafo **2**, altrimenti sei riuscito ad abbattere quel disgustoso avversario. Nell'attimo esatto in cui la tua arma gli ha sfondato il torace, hai sentito risuonare nella caverna le grida degli altri tuoi compagni. L'assalto improvviso dei mostri vi aveva dispersi e all'improvviso ti sei reso conto che Althas,

Orqan, Jed e perfino Noggy erano scomparsi alla tua vista, per fuggire e ripiegare in anfratti secondari della grotta. Altri esseri come quello che avevi appena sconfitto stavano ora arrivando dal fondo della caverna. E tu? Cosa hai fatto in quel momento?
Se ti sei voltato nuovamente verso la grata, per cercare di sbloccarla, vai al Paragrafo **15**.
Se credi di esserti lanciato nella caverna per impegnare i mostri vai al Paragrafo **18**.
Se ti rammenti di esserti spostato cautamente per cercare di capire dove sono finiti i tuoi compagni vai al Paragrafo **3**.

22

Sei giunto in prossimità di una stretta apertura, che congiungeva la vasta caverna da cui sei arrivato con una grotta e un sistema di passaggi ancor più grande. Un arco di pietra proprio davanti a te lasciava intravedere una stanza con un grande camino e diverso mobilio in buone condizioni, mentre in tutte le altre direzioni la grotta era piena di uscite, passaggi e cunicoli di varia forma e posizione, poco illuminati, in alcuni casi evidentemente naturali, in altri certamente sbozzati da mano umana. Attorno a te, le misteriose e inquietanti Aberrazioni che ti hanno attaccato precedentemente sembravano muoversi con circospezione e molte erano scomparse alla tua vista, forse in cerca dei tuoi compagni. All'improvviso, con una mossa imprevedibile, una di esse ha provato a colpirti ma tu l'hai uccisa senza troppi problemi. Fai una Pro-

va di Combattività. Se la superi sei riuscito a spacciare l'incauto avversario in un solo colpo e senza subire danni, altrimenti, prima di morire l'orrida creatura è riuscita a infliggerti 4 Danni alla Resistenza. Se questo ti ha ucciso vai al Paragrafo **2**; in caso contrario, con una serie di spostamenti veloci e imprevedibili ti sei lasciato rapidamente alle spalle le altre Aberrazioni. Sì, ma in che direzione?
Hai varcato la soglia della stanza col camino? Vai al Paragrafo **8**.
Ti sei inoltrato in uno dei cunicoli? Vai al Paragrafo **14**.
Sei tornato indietro verso il centro della prima caverna per impegnare le Aberrazioni? Vai al Paragrafo **18**.
Sei tornato indietro alla prima caverna, ma tenendoti lontano dai mostri e cercando altri passaggi? Vai al Paragrafo **3**.

23

La sala in cui ti sei ritrovato aveva il pavimento completamente ostruito di macerie, di frammenti di colonne spezzate, di resti di lastricato e pilastri sbrecciati che si mostravano a te in quel momento come detriti naufragati attraverso gli oceani del tempo. Si trattava forse di un santuario della Dama Bianca, eretto nel profondo del mondo in età antica, prima dell'istituzione della Vera Fede? O forse di un reliquario abbandonato, un tempo destinato a qualche eroe del passato, ormai senza nome? Non ne hai la minima idea ora, come non l'avevi allora. Le luci di diverse torce appese a so-

stegni verticali, posti casualmente in mezzo alla stanza, illuminavano una scena surreale, che non sei riuscito ancora a comprendere perfettamente. Mentre stavi osservando incuriosito i resti distrutti di un mondo dimenticato, in un angolo lontano, da dietro uno degli spessi tendaggi, un'Ombra oscura e indistinta aveva preso vita e consistenza e si era mossa verso di te, pronunciando versi e maledizioni in una lingua che non sei riuscito a comprendere, protendendo nella tua direzione quelle che sarebbero potute essere le sue braccia, le sue mani, i suoi artigli. Cosa hai fatto allora?
Sei indietreggiato e hai cercato di recuperare una volta per tutte l'uscita della miniera? Vai al Paragrafo **14**.
Sei scappato in direzione della grata? Vai al Paragrafo **15**.
Hai affrontato con coraggio l'Ombra dinnanzi a te? In questo caso vai al Paragrafo **10**.

24

Ti sei ritrovato sopra una cengia rocciosa posta a circa 4 metri di altezza rispetto al suolo della caverna, a circa metà strada rispetto al soffitto. Davanti a te si estendeva tutta la grotta e ti sei riuscito a rendere conto con una impressione generale di tutta l'estensione dell'ambiente. Stalattiti, stalagmiti e colonne di pietra chiara chiudevano come lunghi denti bianchi la vacua penombra della caverna. Sul fondo della sala naturale alcune di quelle immonde Aberrazioni si aggiravano avanti e indietro nella luce mefitica delle muffe che pun-

teggiavano le pareti della caverna. Dietro la cengia, un passaggio nascosto per metà si diramava con un angolo molto stretto nell'interno della montagna, in un corridoio diritto e discretamente lavorato che appariva debolmente rischiarato da alcune torce. In fondo al corridoio un arco di pietra segnava il profilo di una massiccia porta di rovere, socchiusa. Da nessuna parte sei riuscito a individuare i tuoi compagni o sentire rumori che ti permettessero di trovarli. Mentre eri intento a decidere il da farsi un minuscolo ragno in agguato sopra di te si è staccato dalla volta della grotta e ti è caduto addosso, pungendoti con un morso velenoso. Fai una Prova di Resistenza. Se la fallisci perdi 4 Punti di Resistenza mentre se la superi il tuo punteggio rimane invariato. Se questo ti ha ucciso vai al Paragrafo **2**, altrimenti devi ricordare qual'è stata la tua mossa successiva.
Se ti sei diretto verso il corridoio e la porta di rovere vai al Paragrafo **4**.
Se ti sei lanciato nella caverna per impegnare i mostri vai al Paragrafo **18**.
Se ti sei spostato cautamente al bordo della grotta per cercare di rintracciare i tuoi compagni vai al Paragrafo **3**.

25

All'improvviso, mentre ti aggiravi tra quegli oscuri passaggi, hai intravisto un bagliore metallico provenire da un angolo polveroso. Tra i cumuli di detriti hai scoperto un vecchio scheletro dimenticato in un lurido anfratto. Non hai la minima idea di

come quell'uomo possa essere stato ucciso, ma capisci che ratti e vermi hanno completato da anni il proprio disgustoso lavoro. Tra le ossa del torace hai scoperto un piccolo oggetto luccicante e liscio: una Chiave! L'hai presa con te (ricordati di segnarla) e poi, attraverso un cunicolo della cui direzione non avevi la minima idea, hai trovato (che tu lo voglia o no) il passaggio che ti ha ricondotto al Paragrafo **22**.

26

Il fondo di quello stretto piano inclinato era completamente avvolto nell'oscurità, ma in direzione dell'imboccatura della rampa era possibile vedere i flebili bagliori malsani delle escrescenze verdastre che emanavano la loro spettrale luminescenza per la grotta. In direzione opposta, nel cuore della roccia, la rampa proseguiva in un corridoio pianeggiante istoriato, coperto di figure, bassorilievi, motivi geometrici e figurativi che sembravano rincorrersi in meandri labirintici e teorie ingarbugliate di personaggi e bestie mitologiche. In quella direzione, pochi passi dopo la zona di buio più pesante, le pareti lavorate erano intervallate da sostegni metallici che trattenevano delle torce flebili e fumose, che riuscivano a malapena a rischiarare l'ambiente.
Mentre stavi osservando perplesso le pareti decorate, un grumo di tenebra sembrò prendere consistenza proprio sotto i tuoi occhi. Con disagio sempre crescente, hai visto un'Ombra scura ma densa come liquido fumo acquisire sostanza e venire ver-

so di te, pronunciando versi e maledizioni in una lingua che non sei riuscito a comprendere. Ben presto una paura irrazionale e cieca ha cominciato a sostituire il disagio, mentre l'Ombra ha iniziato a spostarsi verso di te, protendendo quelle che sarebbero potute essere le sue braccia, le sue mani, i suoi artigli. Cosa hai fatto allora?
Sei indietreggiato e sei tornato nella direzione da cui sei appena arrivato? Vai al Paragrafo **9**. Hai affrontato con coraggio l'Ombra dinnanzi a te? In questo caso vai al Paragrafo **10**.

27

Anime Dannate! Aveva gridato Noggy, estraendo il suo spadone.
Qualcosa si stava muovendo nella grotta. Diverse creature, esseri contorti e deformi, a malapena visibili nelle pieghe di oscurità. Per un attimo non riesci a ricordare il loro aspetto. Poi tutto ti sembra più chiaro, seppure orribile.
Aberrazioni senza nome, dall'aspetto umanoide, si avvicinavano lente e ondeggianti verso di voi. Sembravano ricoperte di una pelle scura con strane pieghe, come cuoio conciato, e intorno al muso avevano delle strane bende lacere. I loro arti superiori sembravano terminare in punte e lame simili a quelle di vere e proprie armi e i loro occhi rossi scrutavano terribili verso di voi.
In un istante di furia omicida vi sono arrivati addosso, ringhiando e pronunciando versi incomprensibili.
Noggy si era scagliato con violenza contro le Aber-

razioni, lanciandosi direttamente verso il centro della grotta, nella direzione dalla quale stavano sciamando quelle pericolose creature. Hai notato per un attimo la sua lama vorticare con maestria, sventrando uno dei mostri e decapitandone un altro nello stesso tempo che ti ci era voluto ad estrarre la tua arma.
Ti sei mosso allora circospetto e hai colpito a sorpresa una di quelle creature, prima che riuscisse a decidere quale avversario ingaggiare. Ti sei garantito così un buon vantaggio nella mischia. Poi la furia del combattimento vi ha travolto e tu e l'essere misterioso avete iniziato a duellare all'ultimo sangue.

Aberrazione: Combattività 8, Resistenza 12.

Se sei stato sconfitto dall'Aberrazione vai al Paragrafo **2**, altrimenti sei riuscito ad eliminare il tuo mostruoso nemico. Nell'attimo esatto in cui la tua arma gli ha fracassato la testa, hai sentito risuonare nella caverna le grida degli altri tuoi compagni. L'assalto improvviso dei mostri vi ha dispersi e all'improvviso ti sei reso conto che Althas, Orqan, Jed e perfino Noggy erano scomparsi alla tua vista, per fuggire e ripiegare in anfratti secondari della grotta. Mentre hai avuto solo l'impressione di udire le voci confuse degli altri provenire da diverse parti della vasta sala naturale in cui ti trovi, sei convinto che Noggy si sia diretto veloce verso il fondo della caverna, nella direzione opposta all'entrata. Altri esseri come quello che avevi sconfitto stavano ora arrivando proprio da quella parte.

E tu? Cosa hai fatto in quel momento?
Ti sei diretto al centro della grotta per ingaggiare le altre Aberrazioni? Vai al Paragrafo **18**. Ti sei spostato lungo le pareti della caverna, cercando altre vie di uscita? Vai al Paragrafo **3**. Ti sei diretto verso il fondo, cercando di ricongiungerti a Noggy? Vai al Paragrafo **22**.

28

Hai stappato la boccetta misteriosa e trangugiato la Pozione, ben sapendo che un piccolo assaggio non ti avrebbe rivelato nulla delle sue proprietà né ti avrebbe causato alcun effetto.
Devi tirare due dadi per ogni Pozione bevuta e verificare il suo effetto come segue:
2 - Fuoco dell'Alchimista: Ma che accidenti hai fatto? Hai perso 10 Punti Resistenza e 2 Punti Combattività.
3 - Acido: Dannazione! Hai perso 8 Punti Resistenza.
4 - Tisana alla Mandragora: Malissimo! Hai perso 2 Punti Combattività.
5 - Tintura di Piombo: Male! Hai perso 2 Punti Spirito.
6 - Acqua Distillata: Niente da fare! Non è accaduto nulla.
7 - Infuso della Salute: Ottimo! Hai acquisito 8 Punti Resistenza.
8 - Cordiale del Mago: Eccellente! Hai acquisito 4 Punti Resistenza e 2 Punti Spirito.
9 - Tonico dell'Unicorno: il fato è con te! Hai acquisito 4 Punti Spirito.

10 - Estratto di Verdefoglia: Corroborante! Hai acquisito 2 Punti Combattività.
11 - Pozione di Guarigione: Che fortuna! La tua Resistenza è tornata al livello massimo.
12 - Elisir di Lunga Vita: Incredibile! La Pozione più rara tra tutte! La tua attuale Resistenza è salita a 40 Punti.
Se la Pozione che hai bevuto ti ha ucciso, vai al Paragrafo **2**. Altrimenti torna all'ultimo Paragrafo che hai letto, nel punto in cui hai deciso di bere la Pozione.

29

Sei entrato nello stretto cunicolo che procedeva irregolare attraverso il fianco della montagna. Un trapestio confuso e concitato sembrava provenire verso di te dal lato opposto a quello in cui ti eri ritrovato. Forse si era trattato di un rumore di passi che si allontanavano, ma ti era sembrato anche di avvertire un sordo e tenue sibilo in lontananza e un cupo mugghiante borbottio. Alla fine ti sei reso conto che gli echi che risuonavano per ogni dove avevano confuso completamente il tuo udito, lasciandoti del tutto confuso e completamente incapace di raccapezzarti. Infiltrazioni d'acqua provenienti dall'alto bagnavano continuamente in rivoli sottili le pareti venate di friabili striature minerali, facendo prosperare le lucenti muffe di colore verde e giallo. Senza poterlo evitare, hai avvertito intensamente il loro acre odore che ti ha fatto boccheggiare, facendoti girare la testa.
Fai una Prova di Resistenza: se la superi perdi 1

Punto dal tuo attuale ammontare, altrimenti ne perdi 3. Se questo ti
uccide vai al Paragrafo **2**, altrimenti continua a leggere.
Mentre da un lato il passaggio confluiva nella grande caverna da cui siete arrivati e in cui avete subito l'assalto di quelle mostruose Aberrazioni, nell'altra direzione il cunicolo serpeggiava irregolare tra infinite curve e cambiamenti di direzione per infilarsi poi in una sala ricolma di strumentazioni, alambicchi e fornelli alchemici.
Te ne ricordi di nuovo, improvvisamente, come un'immagine forte e complicata, che però non riesci a mettere a fuoco.
Anche questa è connessa a qualcosa di strano, nella tua mente, qualcosa che non ti appare ancora con la dovuta chiarezza: un ambiente fumoso e illuminato da bagliori cupi, che mostra e allude ma non rivela il suo segreto.
Dove ti sei diretto in quel momento?
Verso la sala degli alambicchi? Vai al Paragrafo **6**.
Verso il centro della caverna, infestato dalle Aberrazioni? Vai al Paragrafo **18**.
Lungo il bordo della grotta per cercare di rintracciare i tuoi compagni, tenendoti lontano dai mostri? Vai al Paragrafo **3**.

30

...Non fidarti neppure di...
Finalmente hai capito, cosa stava cercando di dire Noggy. Adesso è tutto chiaro.
...Te stesso! Non fidarti neppure di te stesso!

La Chiave Speciale.
La droga che veniva smerciata nella Città Vecchia.
La sostanza che uccideva le menti con illusioni e follie.
Che veniva estratta da Quattrodita e dalla sua banda di contrabbandieri nelle miniere, dalle escrescenze luminose che crescono sulle pareti umide di quei bui cunicoli.
Che il viscido Prothias faceva coltivare, raffinare dai suoi fattucchieri e poi importare in città.
Che vi ha resi folli e deliranti, da quando vi siete addentrati tra le barbe luminescenti di quelle muffe drogate, respirando per ore i loro effluvi stranianti.
Tutto quello che hai visto e hai fatto.. Erano solo visioni.. inganni di una mente abbacinata..
Solo ora i tuoi ricordi si schiariscono e ti permettono di ricordare quello che veramente è accaduto, quello che hai visto e sentito..
Non erano Aberrazioni quelle che hai incontrato nella grande caverna, erano gli sgherri di Quattrodita. Le bende che hai creduto di vedere attorno ai loro volti erano solo strisce di stoffa per proteggere il naso ed evitare loro di respirare gli effluvi delle escrescenze. La loro strana pelle scura e i loro arti acuminati non erano altro che il riflesso allucinato, nella tua mente drogata, di armature di cuoio e comuni armi da mischia.
Non erano Demoni quelli nella sala degli alambicchi, erano gli stessi fattucchieri al soldo di Prothias, con le vesti rosse del loro ordine e le maschere a forma di becchi, portate per evitare di inalare i fumi della droga durante la lavorazione.

Non era un colosso quello in cui ti sei imbattuto nella Sala Rossa, era Quattrodita in persona, armato di tutto punto..
Man mano che il tuo pensiero riesce a farsi strada tra i fumi della follia, tutte le illusioni che hai vissuto si diradano come nebbia al mattino.
Anche le più terribili.
Althas, Jed, Orqan... e infine Noghart.. Noggy, il tuo unico amico.
Ti guardi il collo. Indossi anche tu un Medaglione di rame. Una stella a 5 punte.
5 punte, che simboleggiavano il vostro sodalizio, il vostro gruppo, pronto ad agire come un sol uomo.
I Cinque della Stella.
Un Medaglione come quello che indossavano i 4 tuoi compagni.
Che il delirio provocatoti dalle muffe ti ha fatto vedere come Ombre.
Che hai ucciso, pazzo, senza riconoscerli, bruciandoli tutti con il fuoco delle torce.
Sei tu che li hai ammazzati. Uno ad uno.
Sei tu il Mostro.
E adesso sei solo, atrocemente solo..
Solo, con il volto gonfio e porcino di Prothias fisso davanti a gli occhi.. Prothias, che vi ha mandato in quella miniera non per recuperare un carico rubato dai predoni, ma per eliminare dei suoi sottoposti insubordinati, mandandovi alla morte e alla follia per un suo losco traffico. Solo.
Solo con una vendetta da compiere!
Vendetta. Questa parola non ha mai avuto un suono tanto dolce!

Fine

Autore dell'immagine: Paola Pettinotti

LA CHIAVE DELLE ANIME

KINGFEDE

“Un mago, un Ladro, un Guerriero, un Paladino ed un Chierico, ecco la combinazione vincente per affrontare con successo qualunque prova”.
Queste parole, pronunciate con solenne stupidità, ti rimbombano ancora nel cervello. Prothias Vermeeth il mercante vi aveva assunti per un lavoro facile facile: Scovare una banda di predoni che ultimamente avevano depredato le sue carovane, farli fuori e recuperare il bottino.
Nulla di più facile! Avete individuato il campo base dei briganti in un vecchio complesso di gallerie di una miniera abbandonata. Un classico.
Si trattava di Entrare, Uccidere i Mostri (o briganti nel caso specifico), Arraffare il Tesoro ed Uscire. Cose fatte ormai migliaia di volte dal tuo gruppo ma questa volta... Siete caduti in una trappola! Una cosa congegnata con cura al solo scopo di massacrarvi.
Non avete incontrato quattro briganti pezzenti ma avversari esperti ed equipaggiati a meraviglia. Avete cercato di ripiegare solo per cadere in una serie di feroci trappole disposte non “a difesa” di qualcosa, come al solito, ma al solo ed evidente scopo di impedirvi la fuga.
È stato un eccidio! I tuoi amici, i compagni di mille avventure, la tua unica famiglia... Massacrati senza senso e senza ragione apparente. Solo tu sei sopravvissuto del gruppo. Solo tu potrai fare chiarezza su quel che è accaduto e potrai vendicare le morti dei tuoi amici.
L’unico, confuso, indizio che hai sono le ultime parole dette da Noggy mentre ti spirava tra le braccia: “Vermeeth... la Chiave... - ha detto – ...Non fi-

darti neppure di... - e poi anche lui se n'è andato lasciandoti atrocemente solo.
Solo con una vendetta da compiere!
Vendetta. Questa parola non ha mai avuto un suono tanto dolce!

Regolamento di gioco

Caratteristiche

Per determinare le tue caratteristiche hai bisogno di due comuni dadi a 6 facce.
- *ABILITÀ*: Lancia un dado e aggiungi 6. Segna il totale nella casella "Abilità" del Registro d'Avventura.
- *RESISTENZA*: Lancia due dadi e aggiungi 20. Segna il totale nell'apposita casella del Registro d'Avventura. Questo totale non potrà mai essere superato nel corso dell'avventura.
- *DESTINO*: Lancia un dado e aggiungi 2. Segna il totale nella casella "Destino".

Classe del personaggio

In questa avventura puoi creare un tuo personaggio assegnandogli un nome e scegliendo fra le cinque seguenti *classi*, a ciascuna delle quali corrispondono caratteristiche peculiari, che potrai annotare nella casella *Annotazioni*. (N.B. la tua Abilità non può superare i 12 punti e scendere sotto i 7, e il tuo Destino iniziale non può scendere sotto i 3 punti).

- **GUERRIERO**: Abilità +1 in Combattimento;

Scherma: uccidi sul colpo il tuo avversario se, lanciando i dadi per determinare la tua Forza d'Attacco, ottieni 11 o 12; -1 Destino.
- **PALADINO**: -1 ad ogni danno subito in Combattimento; *Aura di Carisma*: prima di un Combattimento contro un essere umano, lancia i dadi: se ottieni dal 10 in su, il tuo avversario fuggirà a gambe levate o si rifiuterà di combattere, e tu potrai procedere come se avessi vinto il duello.
- **CHIERICO**: Destino +2; *Guarigione*: per un massimo di tre volte durante l'avventura puoi cercare di recuperare Resistenza lanciando un dado. Se otterrai un punteggio dal 3 in su, aggiungi quel valore alla tua Resistenza, se invece ottieni 1 o 2 dovrai sottrarre il punteggio alla tua Resistenza.
- **LADRO**: +1 in Abilità extra-Combattimento; *Colpo Mortale*: uccidi sul colpo il tuo avversario in Combattimento se ottieni 2 o 3 lanciando i dadi per determinare la sua Forza d'Attacco; Destino -1.
- **MAGO**: Abilità -1 in Combattimento; hai a disposizione alcuni incantesimi, da poter lanciare prima di ogni Combattimento o dopo qualsiasi scontro vinto (o, nel caso dello *Scudo Magico*, perso); ciascuno costa 2 punti di Resistenza e funziona solo se *Testi la tua Abilità* con successo; inoltre, ciascun incantesimo può essere usato una sola volta per avventura, che vada a segno o meno. Ecco la lista degli incantesimi a tua disposizione:
Lampo accecante: togli 2 punti alla Forza d'Attacco del tuo avversario per i prossimi tre turni di Combattimento.
Rapidità: aggiungi 1 alla tua Forza d'Attacco per cinque scontri.

Sfera di Fuoco: togli 8 punti alla Resistenza del tuo avversario.
Ruba Anima: togli 5 punti dalla Resistenza del tuo avversario, ed aggiungili alla tua.
Scudo Magico: offre protezione totale da un colpo subito in Combattimento o da un incantesimo.

Combattimento
Queste sono in breve le regole di Combattimento:
1) Lancia due dadi e aggiungi il tuo punteggio di Abilità per determinare la tua Forza d'Attacco.
2) Lancia due dadi ed aggiungi il punteggio di Abilità del tuo avversario per determinare la sua Forza d'Attacco.
3) Se la tua Forza d'Attacco è superiore, vai al punto 4. Se è inferiore, vai al punto 5. Se sono pari, torna al punto 1.
4) Sottrai dalla Resistenza del tuo avversario un numero di punti pari alla differenza fra la tua Forza d'Attacco e quella del tuo avversario (se ad esempio la tua Forza d'Attacco è 18 e la sua è 14, sottrai 4 punti dalla sua Resistenza). Se il suo punteggio di Resistenza attuale è 0, hai vinto il combattimento. Altrimenti, torna al punto 1 per iniziare il prossimo scontro.
5) Sottrai dalla tua Resistenza un numero di punti pari alla differenza fra la Forza d'Attacco del tuo avversario e la tua (se ad esempio la sua Forza d'Attacco è 17 e la tua è 16, sottrai 1 dalla tua Resistenza). Se con questo danno la tua Resistenza scende a 0, sei morto. Altrimenti, torna al punto 1 per iniziare il prossimo scontro.

Testa la tua Abilità
Quando il testo ti chiede di Testare la tua Abilità, lancia due dadi e confronta il risultato con il tuo punteggio di Abilità. Se la tua Abilità è inferiore, non sei riuscito nel tuo intento. Se invece è uguale o superiore, hai superato la prova!

Uso del punteggio di Destino
Ad ogni giocata di dadi, sia in Combattimento che quanto *Testi la tua Abilità*, puoi decidere di usare uno o più punti di Destino a tuo piacimento per incrementare (o diminuire, a seconda delle occasioni) il risultato dei dadi. Ma attenzione, devi decidere quanti punti investire *prima* del lancio di dadi e questi vanno sprecati comunque, che il lancio ti sia favorevole o meno. Quando il punteggio di Destino è sceso a 0 non puoi più servirti di questa risorsa, quindi attenzione a non sprecare troppi punti!

Equipaggiamento
Hai a disposizione solo i seguenti oggetti, da annotare nella casella Equipaggiamento del Registro:
- SPADA (per Guerriero, Ladro e Paladino) o ASTA (per Mago e Chierico)
- POZIONE MAGICA: bevendone un sorso (quando vuoi, tranne in Combattimento) potrai recuperare parte della Resistenza perduta. In totale puoi recuperare 5 punti, divisi in numero di volte a tuo piacimento.
- LANTERNA.

REGISTRO D'AVVENTURA		
PERSONAGGIO		
NOME:		**CLASSE:**
ABILITÀ	**RESISTENZA** **Iniziale:** **Attuale:**	**DESTINO**
EQUIPAGGIAMENTO		
ANNOTAZIONI		

1

Il capo dei mercenari non ha mentito: seguendo le sue indicazioni, dopo un lungo cammino sei finalmente arrivato a destinazione. L'ombra della Fortezza dell'Ariete, la dimora di Prothias Vermeeth, si staglia lungo il pendio dei Monti Solitari alle ultime luci del tramonto. Una strana atmosfera avvolge questo luogo, che è circondato da una coltre di silenzio come se gli animali si tenessero lontani dall'anima malvagia che vi risiede. Ti avvicini cautamente, temendo che il mercante abbia piazzato delle guardie a difesa del territorio circostante l'edificio, ma a quanto sembra Vermeeth è fin troppo sicuro di sé e delle sue trappole mortali. *Ottimo*, pensi, accarezzando la tua arma, ben nascosta sotto il mantello, *tanto meglio per me*.

A dire il vero, ti aspettavi di trovarti davanti a uno spettacolo ben diverso. L'edificio è ben lungi dal meritare l'appellativo di "Fortezza", dato che si tratta di un semplice edificio a due piani. Ciononostante, accedervi potrebbe non essere poi così semplice. Il palazzo è interamente circondato da uno stretto fossato, ed è collegato con il sentiero che porta all'entrata principale tramite un ponte levatoio, che ora è abbassato. Non noti alcuna luce all'interno delle finestre. Anzi, osservando bene ti sembra che alcune finestre al piano di sopra siano sbarrate. Che Vermeeth non sia in casa? Ti sembra improbabile: l'astuto e perfido mercante è lì dentro, che sguazza nel suo vile denaro e beve alla salute dei mentecatti che

hanno ammazzato i tuoi amici come cani! Hai giurato a te stesso di vendicare i tuoi amici caduti, e l'hai già in parte fatto, eliminando gli ultimi sopravvissuti dei soldati che vi hanno attaccato in quelle maledette caverne; ma la vendetta non sarà veramente compiuta finché il sangue di Prothias Vermeeth non scorrerà ai tuoi piedi.

Dopo un accurato giro di ispezione attorno all'edificio, concludi che non ci sono altri accessi. Stai per uscire allo scoperto e dirigerti verso l'entrata, quando una guardia armata esce dal portone principale e, spada in mano, oltrepassa il ponte levatoio. La osservi per qualche minuto, nascosto fra i cespugli, mentre il buio della notte cala rapidamente sulla valle. Fa la spola fra un angolo e l'altro della casa, tenendo sempre d'occhio il ponte levatoio. Se vuoi entrare, non hai molte alternative: devi cercare in qualche modo di eludere la sua sorveglianza.

*Se vuoi cercare di entrare con uno stratagemma, vai al **18**. Se invece preferisci lanciarti all'assalto della guardia, vai al **25**.*

2

Accendi di nuovo la lanterna e ti muovi a passi lenti e misurati lungo le pareti della stanza. Sembra proprio che non ci sia nessuno. Dopotutto, forse è stata solo suggestione: i nervi tesi a volte giocano brutti scherzi...

Rinfoderi l'arma, raccogli il pesante volume da terra e lo ricollochi sullo scaffale della libreria. Subito dopo, ti avvicini alla scrivania. Il ripiano di legno è completamente vuoto, ricoperto da un sottile strato di polvere. Cerchi di aprire i cassetti, ma scopri che sono chiusi a chiave, e non c'è verso di aprirli. Stai per abbandonare l'indagine, quando noti in un angolo dell'ultimo cassetto una strana sporgenza. Appena la tocchi si sente uno scatto, che sembra provenire dal pavimento. Ti chini e cominci a tastare il tappeto, e dopo qualche minuto scopri che in un angolo vicino alla libreria il pavimento si è rialzato. Scosti il tappeto, e ti trovi davanti una botola socchiusa. La sollevi con la massima cautela: una piccola scala di legno sembra portare in profondità nel sottosuolo della Fortezza. In fondo scorgi una debole luce, e ti sembra di udire un sussurro nel buio...

*Se scegli di rischiare scendendo nelle profondità della Fortezza, vai al **22**, altrimenti torna al **7** e scegli un'altra opzione. Se dovessi tornare in questa stanza, la botola rimarrà aperta e potrai esplorarla quando vorrai.*

3

Come sospettavi, qui non c'è nulla di interessante. Il letto è coperto da un sottile strato di polvere, a riprova del fatto che la stanza è disabitata da molti giorni. La scrivania è vuota, e anche nei cassetti non trovi nulla di interessante. Il baule è chiuso a chiave, e non riesci proprio ad aprirlo.

Spostandolo leggermente, noti che in un angolo è inciso il simbolo di un cavallo alato.
Qui non c'è nient'altro che possa interessarti.

Torna al 7 e scegli un'altra strada.

4

Con un ultimo colpo della tua arma riesci ad avere finalmente ragione del tuo oppositore. Il vecchio lascia cadere a terra il coltello e si accascia sul pavimento di pietra. Non avresti voluto ucciderlo, ma non potevi rischiare che Vermeeth fosse avvisato della tua presenza.

Le sue parole ti hanno lasciato perplesso. Semplici vaneggiamenti di un servitore impazzito, o c'è dell'altro? Devi assolutamente scoprirlo. Chissà cosa si intendeva con "la quinta essenza"... Ma al momento, la cosa che ti preoccupa di più è un'altra. *Sei arrivato, come aveva detto il Padrone!* Forse la guardia aveva ragione: e se Vermeeth sapesse che uno degli avventurieri è sfuggito alla trappola, ed è sulle sue tracce?

Stai per andartene, ancora perso fra i tuoi pensieri, quando ti accorgi che il vecchio respira ancora, anche se debolmente. Ti avvicini, tenendo ben stretta in mano la tua arma, ma capisci subito che non può più nuocerti: un fiotto di sangue sgorga da una ferita sul collo, e scende copiosamente a terra. Ti porge con fatica la mano, e ti fa cenno di avvicinarti. Ti inginocchi al suo capezzale. Sorride.

Stai per dirgli che non puoi salvarlo, la ferita è mortale, puoi al massimo dargli un po' di sollievo, ma il vecchio scuote la testa, continuando a sorridere, come se conoscesse già i tuoi pensieri. Mormori una formula magica risanante (*perdi 1 punto di Resistenza*), e la ferita smette di sanguinare per un momento, anche se continua a pulsare: non durerà a lungo.

"Grazie... hai spezzato l'incantesimo che mi soggiogava... desideravo la morte da tanto, tanto tempo..."

Una smorfia di dolore gli trapassa per un istante il volto. Cerchi di tranquillizzarlo, non vuoi che soffra inutilmente, ma l'uomo scuote debolmente il capo e ti fa cenno di ascoltarlo.

"So chi sei, valoroso avventuriero... so cosa hai passato... sento la tua ira, e il tuo dolore... ma devi ascoltarmi, se vuoi la vendetta che cerchi... devi sapere... Vermeeth non è quello che credi... ha molto potere... e ora è passato oltre... da anni cercava disperatamente un mezzo per farlo, e l'ha trovato... "

Si porta per un attimo la mano al petto. Ha uno strano tatuaggio, una stella multicolore a cinque punte, al cui centro splende l'immagine di un cavallo alato.

"Un tempo ero sommo sacerdote del culto di Aasha, messaggera degli Dei e custode della Porta

dei Mondi, il ponte fra questa dimensione e la dimensione eterea... Vermeeth cercava da tempo di corrompere la nostra gente, ma ha sempre fallito... un giorno ci ha trovato, ed è stata una strage... solo io sono sopravvissuto... gli servivo, capisci? Mi ha rinchiuso qui, sapeva che sottoterra la mia forza magica era limitata... sapeva molte cose, molte più di quanto avrei mai creduto... mi ha torturato, mi ha mostrato cose orribili... ma ho resistito, per tanto tempo... finché ho potuto..."

Lacrime amare scorrono copiose sulle sue guance. Vorresti dirgli qualcosa per consolarlo, ma prima che tu proferisca parola il vecchio ti intima di nuovo di tacere.

"Alla fine è riuscito a stregarmi... ero intrappolato, la mia mente alienata... una semplice marionetta al suo servizio, il suo servo fedele... non ricordo chiaramente cosa gli ho svelato, ma... ha tratto informazioni sufficienti... ha architettato un piano...
La trappola in cui siete caduti era un mezzo per... ascendere al cospetto della Porta dei Mondi... le anime dei tuoi amici sono state... un mezzo per riuscire a raggiungere la vita eterna... e il potere supremo... Vermeeth lo brama più di ogni altra cosa... Ma qualcosa è andato storto, e tu vivi... Vermeeth era furioso, ma non ha voluto attendere... è... passato oltre, ma non è ancora... completo. Forse puoi ancora fermarlo..."

Mormora per un attimo una formula

incomprensibile, ed improvvisamente una chiave di cristallo luminoso compare dal nulla; galleggia per qualche istante in aria, sopra di voi, e poi va a posarsi tra le mani del sacerdote. Con grande fatica, te la porge. Ormai respira a stento: la ferita al collo sta tornando a sanguinare.

"Un giorno, con uno sforzo sovrumano, ho riacquistato il controllo della mia mente... sapevo di non poter fuggire, non avevo abbastanza forze... ho usato le mie poche energie per evocare... il medaglione. Appartiene al custode terrestre della Porta dei Mondi, permette di passare oltre, per difendere l'ingresso... l'ho evocato dal suo nascondiglio... sapevo che saresti arrivato, e ti sarebbe servito... ma non ricordo più, la mente è confusa... non so dove sia, ma sento ancora la sua presenza, fra le mura di questo immondo edificio... Lui non può prenderlo, il medaglione si manifesta solo ai puri di cuore... trovalo... e potrai raggiungere Vermeeth... oltre il passaggio... è ancora aperto... varcalo... e... compi... il tuo... destino."

Dopo un ultimo sospiro, reclina dolcemente il capo e chiude gli occhi. Lo ringrazi mentalmente per il prezioso aiuto che ti ha fornito, e prometti a te stesso che farai di tutto per far si che il suo sacrificio non sia avvenuto invano. Fermerai Vermeeth e il suo diabolico piano, a tutti i costi!

Segna la chiave di cristallo nel Registro. Quando pensi di aver trovato il nascondiglio del

medaglione e vuoi provare a usarla, aggiungi 10 al paragrafo in cui ti trovi e vai paragrafo contrassegnato dal numero corrispondente. Per il momento, torna al 7 e scegli un'altra strada.

5

Apri la porta ed entri con la tua arma in pugno, pronto a difenderti in caso di pericolo. Ma sembra proprio che anche questa stanza sia disabitata da molto tempo.

Ti trovi in una piccola ed accogliente camera da letto, riccamente arredata. Qui, per quanto sia strano, non sembra vi sia alcun segno della devastazione che ha sconquassato il corridoio esterno. Un letto a baldacchino, con delle stupende tende di seta ai suoi lati, occupa buona parte della stanza; a sinistra della porta si trova un armadio a muro, e nel lato opposto rispetto all'ingresso è collocato un mobile. Ti avvicini, sperando di trovare qualcosa di interessante nei cassetti, ma alcuni sono chiusi e, per quanto ti sforzi, non riesci ad aprirli, e gli altri sono semplicemente vuoti. Alla parete destra è appeso un bellissimo specchio, con una cornice ornata da intarsi di legno e oro. Deve costare una fortuna...

Dalla finestra filtrano solo alcuni deboli raggi di luna. Noti oltre il vetro delle fitte e robuste sbarre di ferro, in parte arrugginite: un particolare che fa uno strano effetto, in un'atmosfera così ricca e sfarzosa. Non sembra esserci nient'altro di

interessante.

*Torna al **28**.*

6

Vermeeth avanza minaccioso, accarezzando la lama della sua spada.

"Perché vuoi opporti al mio volere? Sai già che è una battaglia persa. Non ha senso tentare di resistere ancora! Inchinati, e prometto di darti una morte rapida e indolore... Dopo che avrò passato il cancello, forse, se sarai obbediente, lascerò andare la tua anima e quelle dei tuoi amici..."

"Non mi piegherò alla tua volontà! Hai ucciso i miei amici, sei indegno di passare la Porta dei Mondi... Non te lo permetterò! Avrò la mia vendetta!"

"E come credi di fermarli? Con quei giochetti da prestigiatore che chiami magia? Non sarà certo qualche abracadabra da strapazzo a fermarmi ora che sono a un passo dalla vita eterna! Una nuova era sta per nascere, un'era in cui l'uomo adorerà un nuovo Dio..."

MAI!"

"Allora soffrirai le pene dell'inferno... PER SEMPRE!"

Un lampo di luce verdastra scocca dalle sue mani, e ti manca per un soffio. Estrai la tua asta, e ti lanci all'attacco.

PROTHIAS VERMEETH: ABILITÀ 11 RESISTENZA 25

Se possiedi il Medaglione di Aasha, aggiungi 1 punto alla tua Abilità e togli 2 punti a ogni danno subito nel corso del Combattimento. Anche se sei un Chierico, grazie ai poteri del Medaglione di Aasha in questo duello puoi servirti degli incantesimi Sfera di Fuoco e Scudo Magico, con le stesse modalità del Mago (vedi Regolamento).
Se perdi uno scontro di combattimento, lancia un dado: se fai 5 o 6, Vermeeth cercherà di lanciarti contro un incantesimo, che gli costa 2 punti di Resistenza e va a segno se riesce a Testare la sua Abilità con successo. Per sapere quale, lancia un dado e controlla il risultato nell'elenco seguente.
1-2: Lampo di Energia: perdi 3 punti di Resistenza, e nei prossimi due scontri la tua Forza d'Attacco è diminuita di 1 punto.
3-4: Fiamma dell'Inferno: perdi 5 punti di Resistenza.
5-6: Vigore: aggiungi alla Resistenza di Vermeeth un punteggio pari al danno che ti ha appena arrecato.
Ciascun incantesimo gli costa 2 punti di Resistenza e funziona solo se Vermeeth riesce con successo a Testare la sua Abilità. Se riesci a vincere questo arduo Combattimento, vai al ***30****.*

Nascondi il cadavere in mezzo ai cespugli, promettendo a te stesso di dare degna sepoltura alla guardia non appena avrai portato a termine la tua missione. Dopo aver mormorato una preghiera per la sua anima, superi il piccolo ponte levatoio ed oltrepassi il portone d'ingresso della Fortezza dell'Ariete.

Entri cautamente, cercando di muoverti il più silenziosamente possibile. Avverti immediatamente una strana atmosfera. La sala è quasi completamente avvolta dalle tenebre della notte: solo un tenue bagliore fa capolino da alcune minuscole finestre nella parte alta delle pareti; un raggio di luna cade esattamente al centro della stanza, su un tappeto impolverato. Se non fosse per la tua piccola lanterna non riusciresti nemmeno a muoverti. Non sembra esserci anima viva, ma le parole del soldato sono state molto chiare: *ci ha stregato... ci tiene sotto il suo volere...* Devi stare molto attento alle trappole che ti aspettano nell'ombra e nel silenzio della Fortezza!

L'arredamento è ricco e sfarzoso; al centro della sala c'è un tavolino di vetro, ingombro di fogli di carta e pergamene. Un imponente armadio a vetri, carico di preziosi cimeli, copre quasi interamente la parete sinistra. Al centro di una parete si apre un caminetto. Ai quattro angoli della sala si trovano delle armature; avvicinandoti, scopri che a quella nell'angolo in fondo a destra è

caduto l'elmo, che giace abbandonato ai suoi piedi. Passando una mano sul pettorale e osservandolo attentamente, noti che vi è inciso un ariete, il blasone dei Vermeeth.

Sia nella parete di destra che in quella di sinistra si aprono due porte. Le prime due, le più vicine all'ingresso, sono sbarrate, e, per quanto ti sforzi, non riesci ad aprirle. Quella in fondo a sinistra è aperta; quella in fondo a destra invece è socchiusa. Accostando un orecchio, ti sembra di sentire un debole sussurro all'interno, ma forse è solo suggestione...
In fondo alla sala scorgi l'imboccatura di una scala, che sale nel buio verso il piano superiore.

*Cosa scegli di fare? Se decidi di entrare nella stanza a sinistra vai al **21**; se opti per la porta di destra vai invece al **15**. Se vuoi esplorare più attentamente la sala, vai all' **8**. Se decidi di salire le scale, prosegui al **28**.*

8

C'è qualcosa di strano in questa stanza, qualcosa che non ti convince... forse vale la pena di esplorarla un po' più attentamente. Ciò che ti lascia perplesso, in particolare, è l'evidente stato di abbandono del luogo, che sembra disabitato da lungo tempo. I mobili sono ricoperti di polvere, e la stanza ha tutto l'aspetto di essere stata abbandonata in fretta e furia.

Ti siedi sul divano e cominci a dare un'occhiata alle carte sparse sul tavolino. Ci sono pezzi di pergamena consumata sparsi ovunque; anche alla luce della lanterna, purtroppo, risultano illeggibili e impossibili da interpretare. A un certo punto noti una busta aperta in un angolo del tavolo, con il sigillo di Vermeeth rotto. La apri, e scopri che contiene cinque piccoli fogli. Li sfogli per un attimo, e all'improvviso senti un tuffo al cuore: sul foglio che hai fra le mani c'è un tuo ritratto! Su ciascuno degli altri trovi rappresentati anche i tuoi poveri compagni. Cerchi di dominare il furore che cresce dentro di te, ma il desiderio di vendetta è sempre più forte.

Avvicinandoti al camino noti che al suo interno sono presenti solo un paio di ceppi ormai consumati, ma qua e là, sul pavimento antistante, si possono notare dei piccoli pezzi di carta bruciacchiati.
Chi mai può aver compiuto un atto del genere? Vermeeth, nel goffo tentativo di nascondere le prove dei suoi misfatti? Oppure dei semplici ladri, in cerca di qualche facile ma sostanzioso bottino? O forse qualcun altro sta dando la caccia a Prothias Vermeeth? E se è così, chi può essere?

Sempre più sconcertato dalla situazione, passi a osservare l'armadio. Al centro della mensola più alta è collocato un calice dorato, che brilla leggermente alla debole luce della luna. Apri il vetro, per osservarlo da vicino: deve essere molto antico, ed estremamente prezioso. Incuriosito,

avvicini la lanterna per osservarlo meglio. Attorno alla coppa sono incisi strani simboli runici che non riesci a comprendere, ma a parte questo l'oggetto non sembra avere nient'altro di interessante. Fai per riporlo nello scaffale, quando senti un debole rumore: inavvertitamente hai urtato una mensola, facendo cadere un oggetto. Lo raccogli: si tratta di un anello di pietra scuro, di grezza fattura, con inciso un simbolo simile a un occhio di serpente. Non riesci a distogliere lo sguardo dallo strano gioiello, e provi un irresistibile desiderio di provarlo... ma non sarà rischioso?

*Se decidi di provare l'anello, vai al **16**. Altrimenti, torna al **7** e scegli un'altra opzione per proseguire l'avventura.*

9

Spingi la porta con forza e alla fine cede, permettendoti di entrare. Nella stanza c'è solo una grossa scrivania, nella parete di fronte alla porta. E, seduto alla scrivania, c'è un uomo barbuto, con una camicia strappata. Una grossa cicatrice gli percorre tutta la guancia sinistra. Lo fissi per un attimo, ma sembra non averti notato. Tuttavia, appena fai un passo verso di lui si desta, e ti fissa con uno sguardo carico d'odio. Estrae un pugnale dalla tasca e si alza in piedi, pronto ad assalirti.

"Ti aspettavo. Il padrone mi ringrazierà! Mi porterà con lui!"

SFREGIATO: ABILITÀ 8 RESISTENZA 17

Se vinci il Combattimento, torna al ***28****.*

10

Cali con tutta la tua forza un colpo micidiale al petto del tuo avversario, che si accascia a terra. Mentre riprendi fiato dopo l'estenuante combattimento, la tua attenzione è distratta da un movimento dell'uomo ai tuoi piedi. È ancora vivo, ma respira a fatica; si stringe il ventre con entrambe le mani, cercando di fermare il sangue che scorre copioso sull'erba bagnata, ma sai che ormai l'uomo è spacciato. Ciò nonostante, non sembra preoccupato: un sorriso prende forma sul suo volto. Con le ultime forze, ti fa cenno di avvicinarti.

"Devi fare in fretta... Vermeeth non sa ancora che sei qui, ma ti aspettava... sapeva che saresti venuto... stai attento... ci ha stregato, ci tiene sotto il suo volere... Devi fermarlo, prima che passi il Confine... promettilo!"

Annuisci, e gli stringi la mano. La morte giunge dopo pochi istanti, ma sai che il soldato ora è in pace. Sei dispiaciuto per avere dovuto eliminarlo, ma non avevi altra scelta. Prometti a te stesso che vendicherai anche lui, fermando il malvagio mercante e i suoi diabolici piani... qualsiasi essi siano!

Le sue parole ti hanno lasciato perplesso. Com'è possibile che Vermeeth sappia che sei sulle sue tracce, se hai eliminato tutti i suoi aguzzini? E soprattutto, cosa sta tramando quel losco individuo? La tua missione potrebbe essere ancora più difficile di quello che pensavi! Non c'è tempo da perdere: se vuoi scoprire cosa Vermeeth stia tramando, devi entrare nella Fortezza dell'Ariete.

Vai al 7.

11

Chiudi gli occhi, e bevi in un unico sorso il contenuto della fiala. Capisci immediatamente che qualcosa non va: hai la vista annebbiata, e ti mancano le forze. Ti lasci cadere sul letto, e pochi istanti dopo tutto diventa buio.

Vermeeth si rialza in piedi, ansimando e stringendosi il braccio sanguinante. Lo stregone rimette nel fodero il pugnale dalla lama nera, e si volta a guardare i cimeli del ricco mercante.
"Il rito è completo. La forza di Yaaagash, forza del Nulla, signore dei Serpenti, scorre nelle tue vene. Non ti sarà facile controllarla..."
"Non è affar tuo."
Lo stregone non risponde. Il mercante apre una borsa, estrae un sacchetto di pelle e lo getta sul tavolo di cristallo. "Prendi i tuoi soldi e vattene."
Lo stregone raccoglie il sacchetto e si avvia verso il portone di legno. Prima di aprirlo, senza voltarsi, si rivolge di nuovo al mercante:

"È un grande potere. Gestiscilo con oculatezza."
"Lo farò."
Prima che lo stregone abbia posato la mano sul portone, Vermeeth alza la mano destra e un dardo infuocato colpisce alla schiena lo stregone, che si accascia al suolo.

I sacerdoti, una dozzina in tutto, stanno seduti in cerchio in silenzio all'ombra degli alberi. Al centro del gruppo è posata una statua che raffigura una donna bellissima: Aasha, la messaggera degli Dei, guardiana della Porta dei Mondi. Al suo collo brilla uno stupendo medaglione. All'improvviso, un sacerdote si toglie il cappuccio e lancia un grido. Prima che gli altri abbiano il tempo di mettersi al riparo, un nugolo di frecce cala sul gruppo e molti cadono a terra morti prima ancora che il traditore si alzi in piedi. Un minuto dopo, solo uno di loro, il più vecchio, è ancora vivo, circondato dai soldati. Il vecchio mormora una formula, e la statua scompare nel nulla.
Il traditore urla di rabbia. Un passo dopo l'altro, si avvicina all'anziano sacerdote. I suoi lineamenti iniziano a cambiare, come se una mano invisibile li modellasse. Pochi istanti dopo, appare al sacerdote sotto le sue vere sembianze.
"Finiscimi."
"No" esclama Prothias Vermeeth, sollevandolo per il colletto della tunica, "tu mi servi."

"Buongiorno, mio ospite."
Vermeeth avanza nella grotta; stavolta sembra

che non abbia portato i soliti arnesi di tortura. Il vecchio rimane impassibile, nell'angolo opposto della sua rozza prigione.
"Ho sbagliato, con te. Ho sprecato il mio tempo. Potrei anche scuoiarti vivo con la mia stupenda e costosissima spada - e, beninteso, non escludo di farlo, un giorno o l'altro - e tu non parleresti... sei troppo testardo. Ma forse c'è un modo per farti cambiare idea..."
Il vecchio si volta di scatto, guardando Vermeeth per la prima volta negli occhi. Il malvagio mercante estrae da una piega del vestito una strana pietra violacea. Alla luce della fiaccola, sembra quasi pulsare.
"Ho cercato a lungo, per anni, questo gingillo... per averlo ho dovuto pagare un prezzo molto alto. Scopriamo se ne è valsa la pena..."
Il vecchio lancia un urlo: per la prima volta da quando è stato catturato sente vicina la sconfitta. Allunga una mano, ma Vermeeth lo spinge via, mandandolo a sbattere addosso alla parete.
"L'antica Chiave delle Anime... come l'hai avuta?"
La risata di Vermeeth risuona nell'aria.
"Come? Non ha importanza. Te l'ho già detto: in questa vita contano solo due cose: denaro e potere. Ma sono stanco di combattere per averli, credo sia ora di, come dire... andare avanti."
"Non puoi! È pericoloso!"
"Correrò il rischio."
"Non sei l'unico a correre un rischio, Vermeeth! Se chi non è degno raggiunge il Confine e supera l'ingresso, la Porta dei Mondi rischia di crollare... il passaggio cesserebbe di esistere...."

Vermeeth colpisce il vecchio con uno schiaffo.
"Credi che me ne importi qualcosa?"
"Non sei degno di Aasha, non puoi comparire al suo cospetto! Gli Dei abbandoneranno per sempre l'umanità!"
"E SIA!"
Il vecchio cerca di distogliere lo sguardo, ma è troppo tardi. Vermeeth lo ha bloccato, la pietra viola sempre stretta nel pugno. Mormora una strana formula; il vecchio si immobilizza di colpo, e cade immobile sul paglericcio. Si sveglia pochi istanti dopo e si mette a sedere, fissando il soffitto irregolare della caverna.
"Esegui la mia volontà."
"Sì, padrone."
"Parlami del Confine."
"Il Confine... è il luogo di passaggio..."
"Lo so! Dimmi come raggiungerlo."
Il vecchio annuisce, e ricomincia a parlare.

"Allora, mi date la vostra parola? Troverete quei bastardi?"
Jantaar ride, accarezzando la lama della sua spada. Anche Noggy sogghigna, ordinando l'ennesima birra al bancone. Uno dei cinque prende la parola.
"Non si preoccupi. Sarà un giochetto da ragazzi."

Vermeeth è solo, al sicuro nella sua Fortezza. L'oscurità lo avvolge: da quando ha usato la pietra non riesce più a tollerare la luce del sole. Tutto tace. Ha congedato gran parte dei suoi schiavi; di là non gli serviranno più. Guarda la

pietra viola: è fredda, e pulsa leggermente, lo sente attraverso il velluto della veste; sembra quasi che gli sussurri di aspettare, di avere pazienza. Le essenze arriveranno, è questione di minuti...

"Fuggite, presto, di là, attenti agli arcieri! Spostate..."
Una spada trapassa il petto di Jantaar, e il tuo amico cade a terra in una pozza di sangue. Sei distrutto dal dolore, ma non puoi fermarti, i nemici sono dappertutto... Anche Noggy cade, colpito alla nuca da una freccia. E anche gli altri, uno dopo l'altro, combattendo valorosamente, vengono sopraffatti.

Una prima luce si accende nella pietra. Nei minuti successivi, altre tre fiamme colorate, una dopo l'altra, appaiono nel cuore della gemma, vorticando e luccicando in un trionfo di colori.

L'ultimo avversario si accascia a terra, lasciando cadere la sua scimitarra. La raccogli, e gliela conficchi nella schiena. Lacrime amare scorrono sul tuo viso... Ti avvicini al povero Jantaar, che giace disteso a pochi passi da dove ti trovi. La vile trappola in cui siete caduti ha distrutto i tuoi compagni di mille avventure. Gli chiudi gli occhi, pregando per la sua anima. All'improvviso senti un rumore alle tue spalle: uno dei mercenari sta cercando di strisciare via. Lo sollevi per i capelli.
"Dimmi dov'è il tuo padrone!"

Vermeeth aspetta ancora. Qualcosa è andato storto... Non riesce a trattenere un urlo di rabbia. Si alza in piedi, prende l'antica ascia di famiglia e la abbatte contro l'armadio di fronte, che va in frantumi. Il dolore nel petto si fa sempre più forte... non può attendere oltre. Quattro essenze basteranno... altrimenti, attenderà la quinta oltre il Confine...
Comincia a recitare la litania che gli ha descritto il vecchio; non appena il rito è completo, un portale si apre davanti a lui, e Vermeeth lo varca senza esitare. La stanza inizia a svanire...

Sei di nuovo sveglio. Scosso dai singhiozzi, ti rimetti a sedere. Ora sai cosa ti aspetta.
Una calda luce dorata avvolge la stanza. Ti sfiori il collo, e scopri di indossare uno stupendo medaglione, che ti infonde una indescrivibile sensazione di pace e armonia. Lo osservi allo specchio: in fondo alla catena dorata è incastonata una gemma a forma di fiamma, che continua a cambiare colore. Ma il medaglione non è l'unica novità: la lama della tua spada ora brilla di una tenue luce bluastra. Osservandola da vicino, vedi che al centro della lama è comparso un simbolo identico alla gemma che porti al collo.

Non c'è tempo da perdere: devi raggiungere Vermeeth e fermarlo... per la tua vendetta, e per la salvezza del mondo intero!

Segna sul Registro che possiedi il Medaglione di Aasha; puoi recuperare 1 punto di Destino per il

*fortunato ritrovamento, e anche 5 punti di Resistenza. Ora torna al **28** e scegli come proseguire l'avventura.*

12

All'improvviso un turbine sgorga al centro della stanza, in corrispondenza della bruciatura sul pavimento. Cerchi di fuggire oltre la porta, ma il vento è troppo forte, ti attira verso di sé e ti inghiotte. La stanza inizia a vorticare, la vista si annebbia, tutto diventa confuso e incomprensibile... una voce risuona nel vuoto che ti circonda, ma non riesci a comprendere le parole. Volute di fumo grigio ti roteano attorno e ti stringono sempre di più. Vampe di fumo ti attraversano da ogni parte... il dolore ti pervade, ma non puoi cedere, non ora che il tuo destino è più vicino che mai al suo compimento...

*Testa la tua Abilità. Se superi la prova, lancia due dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Resistenza. Se la fallisci, devi lanciare tre dadi anziché due. Se sei ancora vivo, vai al **19**.*

13

Osservi più attentamente il baule. Hai già visto quel simbolo... ma certo! È lo stesso che era tatuato sul petto del sacerdote di Aasha! Senza perdere un attimo, estrai dalla cintura la chiave di cristallo. Improvvisamente, l'oggetto sfugge dalle tue mani e, attirato da una forza sconosciuta, va ad

adagiarsi sul simbolo del cavallo alato. Un bagliore chiarissimo illumina la stanza per un attimo, togliendoti la vista. Quando riapri gli occhi, la chiave è scomparsa, e il baule è socchiuso. Sollevi il coperchio, e raccogli l'oggetto posato sul fondo. Non ci sono dubbi, hai trovato ciò che cercavi!

Lo osservi curiosamente, tenendolo fra le mani. Alla base di una spessa catena dorata è appesa una pietra intagliata a forma di fiamma, che brilla intensamente e continua a cambiare colore: giallo, rosso, verde, blu, arancione... i cinque colori continuano ad alternarsi regolarmente, in un caleidoscopio di stupende sfumature.

Mormorando una preghiera all'anima del povero sacerdote, poni il medaglione attorno al tuo collo. Sia la catena che la pietra sono caldi e ti infondono una sensazione indescrivibile di gioia e pace, ma anche di immenso potere. Ora puoi procedere con molta più fiducia verso lo scontro finale con Vermeeth!

Il Medaglione di Aasha ti ha portato in dono un aumento di 1 punto di Abilità e il recupero di 5 punti di Resistenza e 1 di Destino. Se sei un Chierico, hai una possibilità addizionale di usare la Guarigione nel proseguo dell'avventura. Se sei invece un Mago, recuperi l'utilizzo di un incantesimo già utilizzato in precedenza. Ora torna al 7 e scegli un'altra strada.

14

Apri la porta e dai una prima occhiata alla stanza. Un tempo deve essere stato un ricco salotto, ma ora non resta che un cumulo di macerie coperte dalla polvere. Fatichi a respirare a causa della coltre di fuliggine che pervade l'aria; entri, coprendoti il volto con una mano.

Attorno a te sono sparsi frammenti di mobili antichi. Il fondo alla sala c'è una poltrona, rovesciata su un lato. Un'ascia giace abbandonata in un angolo della stanza. Il caminetto è spento, e all'interno si trovano solo due piccoli ceppi quasi del tutto consumati; il pavimento davanti ad esso porta dei segni di bruciatura. Osservando attentamente, noti che la traccia nerastra è quasi perfettamente circolare. Ci sono solo due finestre, coperte da tende di seta lacerate e sbarrate da assi di legno, come quelle del corridoio esterno. Qualsiasi evento abbia provocato lo stato di devastazione in cui versa tutto il piano superiore della Fortezza dell'Ariete, deve avere avuto il suo epicentro proprio qui, in questa sala.

*Se possiedi un medaglione, vai al **26**; altrimenti, vai al **12**.*

15

Varchi la soglia in punta di piedi e socchiudi la porta alle tue spalle ponendo la massima attenzione per non farla cigolare. La stanza è discretamente illuminata, grazie a un'ampia

finestra nella parete di fronte alla porta, e a una piccola candela quasi consumata, posta su un semplice tavolino di legno. Per la prima volta da quando hai messo piede nella Fortezza, puoi spegnere la lanterna.

Sembra che ti trovi in uno studio. Il pavimento è ricoperto da un sontuoso tappeto di foggia orientale. Sotto la finestra è collocata una grossa scrivania in legno pregiato; la parete sinistra è invece interamente occupata da uno scaffale pieno zeppo di libri che, a prima vista, sembrano molto antichi. Ne prendi uno, e scopri che si tratta di un bestiario di animali magici. Strana lettura, per un mercante...

Osservando con più attenzione, noti che anche molti altri tomi sono ornati con strani simboli; Un volume in particolare attira la tua attenzione: è collocato al centro dello scaffale più alto, e la copertina di pelle lucida sembra quasi brillare alla debole luce lunare. Allunghi il braccio e lo prendi. Il titolo è inciso nel cuoio con caratteri metallici: *Il Dominatore di Anime*... non ricordi nessun volume con questo titolo. Incuriosito, apri il volume, ma dopo qualche istante lo lasci cadere a terra: le pagine brillano di un pallido bagliore rossastro, e scottano! Quale malefica forza è all'opera in questo luogo?

All'improvviso senti alle tue spalle un debole sussurro, e la candela si spegne. Estrai immediatamente la tua arma, pronto a cogliere

qualsiasi movimento nell'ombra, ma sembra non ci sia nessuno...

*Se vuoi restare ed esplorare più attentamente questa stanza, vai al **2**, altrimenti torna al 7 e scegli un'altra opzione.*

16

Ti infili l'anello al dito. Per qualche istante non succede nulla, ma quando stai per toglierlo il simbolo inciso sul gioiello comincia a emettere una debole luce verdastra, e poi un lampo si sprigiona dalla fredda pietra. Un rumore metallico alle tue spalle ti mette in allarme: una delle armature si sta muovendo! Avanza lentamente verso di te, con l'alabarda sollevata e pronta a colpire. E anche le altre stanno ondeggiando leggermente, come se si svegliassero da un lungo periodo di torpore... Devi sbrigarti, o sarai circondato!

ARMATURA: ABILITÀ 9 RESISTENZA 18

Solo se sei un Mago o un Chierico puoi tentare un contro-incantesimo, dal costo di 2 punti di Resistenza. Se vuoi farlo, Testa la tua Abilità: se riesci nel tuo intento, l'incantesimo si spezza e puoi procedere come se l'avessi vinto il Combattimento. In caso contrario l'incantesimo fallisce, l'Armatura ti raggiunge e mette a segno un colpo, togliendoti 3 punti di Resistenza.
Se non sconfiggi l'Armatura entro cinque turni,

sarai circondato e non avrai scampo! Eliminando il tuo avversario l'incantesimo si spezzerà e anche le altre Armature torneranno inerti. Se vinci il Combattimento, torna al 7 e riconsidera le opzioni. Se scegli di conservare l'Anello, segnalo nel Registro.

17

Con un ultimo colpo della tua arma riesci ad avere finalmente ragione del tuo oppositore. Il vecchio servitore lascia cadere a terra il coltello, e si accascia sul pavimento di pietra. Non avresti voluto ucciderlo, ma non potevi rischiare che Vermeeth fosse avvisato della tua presenza.

Le parole dell'uomo ti hanno lasciato perplesso. Semplici vaneggiamenti di un vecchio servitore impazzito, o c'è dell'altro? Devi assolutamente scoprirlo. Chissà cosa si intendeva con "la quinta essenza"... Ma al momento, la cosa che ti preoccupa di più è un'altra: *sei arrivato, come aveva detto il Padrone...* E se la guardia all'ingresso avesse avuto ragione? E se Vermeeth, in qualche modo, fosse venuto a conoscenza che sei già qui, nella sua Fortezza, con il proposito di eliminarlo?

Osservi da qualche passo di distanza il tuo avversario. Dopo esserti assicurato che è morto, ti avvicini per perquisire il cadavere, ma non trovi granché di interessante. Tutto il corpo è pieno di cicatrici, come se fosse stato torturato per molto

tempo... Sul petto ha uno strano tatuaggio, una stella a cinque punte con un bellissimo cavallo alato al centro. In una tasca trovi un piccolo biglietto di carta, su cui è incisa una singola frase, che pare vergata col sangue: *la Verità è oltre il riflesso*. Non capisci cosa significhi, ma non hai tempo di preoccuparti di questo: devi scoprire dove si nasconde Vermeeth ed eliminarlo, dovessi mettere a soqquadro tutto l'edificio!

Torna al 7 e scegli un'altra strada; ma ricorda che se, in qualsiasi momento, dovessi credere di aver capito a cosa si riferisce il messaggio e volessi verificarlo, aggiungi 19 al paragrafo in cui ti trovi e vai al paragrafo corrispondente. Ovviamente, il testo avrà senso solo se avrai interpretato correttamente il messaggio.

18

Cercando di rimanere al riparo fra gli alberi e i folti cespugli, ti avvicini cautamente all'edificio. Quando sei giunto a meno di dieci metri dalla guardia, capisci che è il momento di agire. Raccogli un sasso dal terreno e lo lanci più lontano che puoi, nel fitto del bosco. Immediatamente l'uomo si dirige di corsa verso la direzione del rumore, con la spada in pugno. È il momento! Ti lanci di corsa verso l'entrata, cercando di fare meno rumore possibile. Ma sarà sufficiente? Un passo dopo l'altro, ti avvicini all'ingresso dell'edificio, ma quando sei ormai a due passi dal ponte levatoio senti un grido proprio alle tue

spalle. Ti volti, e con grande sorpresa ti ritrovi faccia a faccia con il soldato. Senza attendere un solo istante, porti la mano al fodero della tua arma, ma il tuo avversario è più veloce: un rapido fendente cala su di te, e non puoi fare altro che cercare in qualche modo di schivarlo.

GUARDIA: ABILITÀ 8 RESISTENZA 16

Testa la tua Abilità: se la fortuna ti sorride, eviti di essere colpito e puoi procedere normalmente col Combattimento. Altrimenti, la guardia ti colpisce a un braccio togliendoti 4 punti di Resistenza, e sei costretto a combattere i primi due scontri a mani nude (Abilità -1). Se la sconfiggi, puoi procedere al ***10****.*

19

Quando il vortice scompare, scopri di trovarti all'inizio di un tunnel luminoso. Non hai memoria di questo luogo, ma ti sembra stranamente familiare. Ti guardi attorno, e non ti sembra di vedere alcuna uscita: il corridoio è chiuso alle tue spalle, e sembra proseguire all'infinito davanti a te. Una forza invisibile ti spinge ad avanzare, passo dopo passo. Ti sembra di camminare da un'eternità, quando all'improvviso scorgi all'orizzonte un cancello dorato, che brilla di una luce accecante, percorso da scariche di energia. Procedi cautamente, cercando di raggiungerlo, ma, per quanto avanzi verso di esso, il cancello appare sempre alla medesima distanza.

"Seccante, non trovi?"

L'ambiente intorno a te muta improvvisamente.
Ora ti trovi in una sorta di enorme cattedrale. Le pareti ti sembrano lontanissime, riesci a malapena a scorgerne i dettagli. Qua e là si innalzano alte e maestose colonne, che sorreggono un soffitto dipinto con gli affreschi più belli che tu abbia mai visto. Da una finestra circolare nella parete di fronte a te spunta un sottile raggio di luce, che ti infonde una indescrivibile sensazione di calore e di pace. Una strana melodia sembra scorrere nell'aria, la senti attorno a te, da ogni parte...

Ti guardi attorno, cercando di individuare chi ti ha rivolto la parola poco fa, ma sembra che non ci sia nessuno. Estrai la tua arma, e procedi nella penombra, osservando dietro a ogni colonna. D'un tratto, la melodia svanisce, così come la calda luce che ti avvolgeva. Fiamme verdastre spuntano attorno a te, formando un ampio cerchio. Un'ombra spunta dalla vampa più alta, a pochi passi da te. L'uomo è avvolto da una pesante tunica nera, col cappuccio calato sul viso. Ma anche se non vedi ancora il suo volto, sai già di chi si tratta.

"Ti aspettavo, valoroso avventuriero. Sei venuto da me. Immagino non sia stato nemmeno molto complicato... ho fatto di tutto per indirizzarti fin qui. Comunque grazie, mi hai risparmiato una notevole ed inutile fatica."

Si sfila il cappuccio, e ti lancia un'occhiata carica d'odio. Del Prothias Vermeeth che avevi conosciuto è rimasto ben poco, come se una feroce malattia lo avesse consumato dall'interno. Il suo volto è pallido ed emaciato, e i suoi occhi sono neri come la pece. Ti osserva con un sorriso malvagio.

"Devo dire che speravo di riuscire a passare anche senza il tuo aiuto... ma, come hai visto tu stesso, il cancello rifiuta chiunque gli si avvicini. Seccante, molto seccante... Ma non importa, le attese sono quasi finite. Ora tu sei qui, e grazie a te potrò ascendere alla dimensione eterea."

Vede il tuo sguardo perplesso, e si mette a ridere.

"Mi trovi cambiato, amico mio? Beh, sì, lo ammetto, al momento non sono al mio massimo splendore... ma fra poco non avrà più importanza. Del resto, se si vuole il Potere, quello vero, non la parvenza di potere di cui si beano gli sciocchi mortali, bisogna essere pronti a sacrificare qualcosa..."

Alza la mano destra verso di te, e ti accorgi che stringe in pugno una pietra viola, che pulsa come un cuore. Quattro piccole fiamme colorate guizzano al suo interno, fondendosi e separandosi in un esplosione di colori.
Un aura di malvagità sgorga dalla gemma e ti fa arretrare, mentre un freddo glaciale cala attorno a te, impedendoti ogni reazione.

"Questa, amico mio, è la Chiave delle Anime. Un potente artefatto, forgiato millenni orsono dai maghi di una civiltà ormai da tempo dimenticata. Possiede poteri che la tua mente limitata non può nemmeno immaginare... Ho scoperto la sua esistenza anni fa, e da allora il mio sogno è sempre stato quello di trovarla, e, grazie ai suoi incredibili poteri, impadronirmi del Potere supremo. Il tutto, ovviamente, nel massimo segreto: molto meglio che il mondo continuasse a ritenermi un banale mercante. È molto più sicuro, non trovi?
Finalmente, dopo molti tentativi e anni di spasmodica ricerca, ho trovato il modo di farla venire da me. Ha un prezzo molto alto, ma l'ho pagato con somma gioia. Ho offerto in cambio tutto me stesso..."

Si scosta la veste, e vedi con sommo orrore che una cicatrice gli squarcia verticalmente il petto, proprio davanti al cuore. Trattieni a fatica un conato di vomito. Vermeeth ride, mentre la pietra pulsa sempre più vistosamente, vibrando fra le sue mani. Ti senti come stregato, non riesci a muoverti, né a proferire parola.

"Non ti preoccupare per me, amico mio. Non fa troppo male... Sfortunatamente, non dura a lungo... ma permette di raggiungere il vero Potere...
La leggenda - me l'ha confermato quello stupido vecchio - diceva che solo un puro di cuore può passare il Confine, e giungere al cospetto degli Dei.

Solo chi riunisce in sé le "essenze primarie" - così le chiama il mito - può varcare la Porta dei Mondi. La Saggezza, l'Intelligenza, la Forza, il Coraggio, e la Serenità: le qualità dell'uomo degno degli Dei, le chiavi per l'immortalità! Inutile dire che solamente un individuo straordinario può riunirle... Ma non mi sono dato per vinto: ho studiato, ho cercato... e l'ho trovato. Merito del mio ospite sotterraneo: è lui che mi ha parlato del Rituale di Ascensione. I sacerdoti di Aasha lo usano per raggiungere il passaggio e vigilare su di esso; sfortunatamente, però, senza le cinque essenze il cancello è comunque irraggiungibile. Ma non è più un problema.
Vedi, questo gingillo, fra le sue immense qualità, dona al suo possessore la facoltà di catturare le anime. Attivarla a questo scopo aveva un prezzo... come dire... sostanzioso... ma, come hai visto tu stesso, non ho esitato. La soluzione mi si era presentata davanti da sé: bastava individuare dei soggetti adatti e farli cadere in trappola; attivando la Chiave, avrei potuto catturare la loro anima e incamerare le loro essenze al momento opportuno, una volta giunto al cospetto della Porta dei Mondi.
Cominci a capire? La Saggezza del Mago, l'Intelligenza del Ladro, la Forza del Guerriero, il Coraggio del Paladino, la Serenità del Chierico... Chi meglio di te e i tuoi compagni si adattava allo scopo? È stato fin troppo facile. Vi ho contattato, vi ho teso una trappola, e ci siete caduti come stupidi insetti in una ragnatela. Ma qualcosa è andato storto: tu sei sopravvissuto. Sapevo che saresti venuto a me, ma la Chiave aveva

consumato irrimediabilmente il mio corpo. Ho dovuto accelerare i tempi, e ho compiuto il salto. E tu mi hai seguito fin qui, al cospetto della Porta dei Mondi, dove Vita e Morte perdono di significato. Mi hai reso tutto più semplice. Ora potrò finalmente completare l'opera: passerò il cancello, eliminerò gli altri dei, e avrò il Potere Supremo!"

*Vai al **29**.*

20

Vermeeth avanza minaccioso, accarezzando la lama della sua spada.

"Perché vuoi resistere? Sai già che è una battaglia persa. Non ha senso sfidarmi oltre, tentare di resistere ancora. Sarà rapido e indolore, te lo garantisco. E dopo che avrò passato il cancello forse, se sarai obbediente, lascerò andare la tua anima e quelle dei tuoi amici..."

"Non mi piegherò al tuo volere! Hai ucciso i miei amici, sei indegno di passare la Porta dei Mondi... Non te lo permetterò!"

"E come pensi di riuscirci, sciocco? Io ho in me il Potere, e la magia scorre dentro di me come l'acqua in un torrente in piena... Cosa può la tua spada contro il mio potere? Sei solo un illuso se pensi di fermarmi! Avanti, piegati al mio volere e sarò clemente..."

"MAI!"

"Allora farò in modo che tu soffra le pene dell'inferno... PER SEMPRE!"

Prima che lo stregone abbia il tempo di colpirti con un incantesimo ti lanci contro di lui a testa bassa, la spada stretta in pugno. Avrai la tua vendetta, dovessi pagare con la vita!

PROTHIAS VERMEETH: ABILITÀ 11 RESISTENZA 25

In questo duello non puoi avvalerti della tua Abilità speciale (Scherma, Aura di Carisma o Colpo Mortale). Se possiedi il Medaglione di Aasha, aggiungi 2 punti alla tua Abilità e 1 punto a ogni danno inferto, e togli 2 punti a ogni danno non magico subito nel corso del Combattimento.
Al termine di ogni scontro di Combattimento perso, lancia un dado: se ottieni da 4 a 6, Vermeeth cerca di colpirti con un incantesimo, che gli costa 2 punti di Resistenza e va a segno se Testa la sua Abilità con successo. Per sapere quale incantesimo utilizza, lancia ancora il dado e segui l'elenco seguente:
1-2: Lampo di Energia: perdi 3 punti di Resistenza, e nei prossimi due scontri la tua Forza d'Attacco è diminuita di 1 punto.
3: Fiamma dell'Inferno: perdi 5 punti di Resistenza.
4: Vigore: aggiungi alla Resistenza di Vermeeth un punteggio pari al danno che ti ha appena

arrecato.
5: Putrefazione: perdi 4 punti di Resistenza, più un altro per ogni scontro di Combattimento da qui in poi.
6: Rintocco della Morte: perdi 8 punti di Resistenza.
Se possiedi il Medaglione di Aasha, hai la possibilità di annullare un solo sortilegio, nel momento in cui desidererai di farlo: ti basterà Testare la tua Abilità con successo. Se riesci a vincere questo arduo duello, vai al ***30****.*

21

Avanzi con circospezione nella stanza. A prima vista, sembra che ti trovi in una camera da letto riservata alla servitù, considerando le dimensioni ridotte e l'arredamento spartano. In fondo alla stanza si trova un letto di legno grezzo, e a fianco della porta puoi osservare una scrivania vuota. Ai piedi del letto giace un baule di legno scuro. Sembra che questa stanza sia disabitata da un bel po' di tempo...

Il tempo stringe, devi assolutamente scoprire dove è diretto il perfido mercante, altrimenti non potrai compiere la tua vendetta! E dubiti fortemente che possa esserci qualcosa di utile qui...

Se decidi lo stesso di frugare più attentamente la stanza, vai al ***3****. In caso contrario, torna al* ***7****.*

22

Scendi con cautela i gradini di legno. La scala sprofonda per parecchi metri nelle profondità del sottosuolo, fino a giungere in un corridoio di pietra illuminato da una fiaccola appesa alla parete. Con la lanterna in mano, avanzi nel nuovo ambiente. Dopo una decina di metri il corridoio svolta verso destra, e termina poco dopo in una specie di caverna. Senti sempre più chiaramente il rumore di acqua che scorre: devi trovarti sotto il fossato esterno della Fortezza dell'Ariete. Il sussurro che hai udito in precedenza si fa sempre più chiaro e distinto.

Temendo una trappola, sfoderi la tua Arma ed entri nella grotta, e attorno a te cala di colpo il silenzio. Per un attimo ti sembra che la caverna sia completamente vuota, ma qualche istante dopo scorgi nell'angolo opposto all'entrata un vecchio dalla lunga barba, disteso su un letto di paglia in una nicchia della parete. I suoi vestiti sono sporchi e lacerati, e il volto ricoperto di cicatrici rossastre. Il suo sguardo sembra perso nel vuoto. Nel momento in cui la luce della tua lanterna cade sul volto dell'uomo, questi si copre gli occhi.
Ti avvicini cautamente e lo senti mormorare delle strane parole:

"L'essenza... la quinta essenza... bisogna recuperare la quinta essenza... la quinta essenza..."

Gli posi una mano sulla spalla, e il vecchio sembra scuotersi dallo stato di torpore. Ti osserva per

alcuni lunghi istanti, spaventato. Cerchi di tranquillizzarlo, dicendogli che non vuoi fargli del male, vuoi solo sapere dove sia nascosto Prothias Vermeeth, ma lui non ti ascolta; si alza in piedi a fatica, e comincia a camminare da una parte all'altra della caverna, trascinando la gamba destra.

"Sei arrivato! Sei arrivato! Come aveva detto il Padrone... il padrone sa tutto, sa sempre tutto... possiede la Verità... il cerchio si completa da sé, non lo capisci? Bisogna che il padrone sappia che sei qui... il rituale..."

Lo vedi barcollare leggermente, lo sguardo di nuovo vacuo, e poi cade in ginocchio. Fai appena in tempo ad afferrarlo mentre sviene. Lo sollevi e lo distendi di nuovo nel pagliericcio. Stai ancora riflettendo sulle parole deliranti del povero vecchio, quando questi scatta improvvisamente in piedi e ti spinge lontano con una forza impressionante.

"Ti devo portare da Lui! Sono il suo servo fedele, e ti devo portare da Lui, oltre il Confine! Io so come passarla! La quinta essenza è giunta, il cerchio deve essere completato!"

Da una piega del vestito estrae un coltello arrugginito, e si lancia all'attacco. Cerchi di allontanarlo in qualche modo, ma non c'è verso di fermarlo con le buone. Devi combattere per la tua vita!

VECCHIO: ABILITÀ 8 RESISTENZA 14

*È immune all'Aura di Carisma. Se riesci a vincere il combattimento, e sei un Chierico o un Mago, vai al **4**; se invece hai scelto un'altra classe, vai al **17**.*

23

Apri la porta con molta cautela e scopri che l'interno è completamente al buio. Il tuo sesto senso ti avverte che qui c'è qualcosa di strano: non ti fidi ad accendere la lanterna, potrebbe esserci qualcuno in agguato. Con estrema circospezione, fai un primo passo nel buio della stanza, con l'arma in pugno... e qualcosa ti salta addosso colpendoti alla schiena e strappandoti un urlo di dolore (*perdi 2 punti di Resistenza*). Riesci con molta fatica a liberarti dalla presa del tuo oppositore, e a scaraventarlo al suolo nel corridoio. Mentre ti rialzi, il tuo assalitore torna all'attacco. Si ferma a pochi passi da te, ed estrae dalla cintura un lungo pugnale dalla lama arcuata. Ti si lancia contro con una furia spaventosa, gridando come un assatanato.

"È mio! L'ho preso, è mio! Te lo porterò io, padrone, te lo porterò io!"

ASSALITORE: ABILITÀ 9 RESISTENZA 19

*Se lo sconfiggi, torna al **28** e scegli un'altra opzione.*

24

Ti torna in mente il messaggio che hai trovato nelle tasche del vecchio nella stanza sotterranea. Oltre il riflesso... e se si riferisse allo specchio? Passi una mano sulla superficie di vetro, e scopri che emana uno strano tepore. All'improvviso, senti un leggero *clic*. Un cassetto del mobile si è aperto! Ma non sarà una trappola? Temendo qualche astuto trucco, infili nella fessura del cassetto la lama della spada, ma non senti scattare nessuna trappola. Apri il cassetto, e scopri che al suo interno c'è solo un oggetto: una piccola fiala di cristallo, contenente un liquido incolore. Guardandola attentamente, scopri che sul fondo della fiala sono incise le parole *per chi vuole vedere*. Cosa potrà significare?

Se vuoi bere il liquido contenuto nella fiala, vai all' ***11****. Altrimenti, gettala via e torna al* ***28*** *e fai un'altra scelta.*

25

Ti avvicini cautamente alla guardia, aspettando il momento propizio; dopo qualche minuto, la vedi voltarsi verso il sentiero sterrato che porta all'entrata. Capisci che devi sfruttare l'occasione, ed eliminarla ora, prima che possa lanciare l'allarme. Con un balzo ti getti sul tuo avversario, ma sorprendentemente questo si scansa con una rapidità impressionante, e cerca immediatamente di colpirti con la sua spada, mancando il tuo collo per pochi millimetri. Arretri di qualche passo,

stupito dalla reazione del tuo oppositore, che continua a menare fendenti in ogni direzione... Non sarà facile batterlo!

GUARDIA: ABILITÀ 8 RESISTENZA 16

*Se esci vincitore dal duello, vai al **10**.*

26

Stai per andartene dalla stanza quando il medaglione comincia a brillare ancora più intensamente. Lo estrai per un attimo da sotto la veste, e noti che la fiamma cambia colore sempre più velocemente. Provi a togliertelo, ma non ci riesci... Cosa sta succedendo?

Un boato risuona nell'aria, e una folata di vento si alza attorno a te. I frammenti dei mobili cominciano a vibrare e a sollevarsi dal pavimento, sbattendo qua e là addosso alle pareti. Il vento è sempre più forte, e prende la forma di un turbine scuro, che ti avvolge e ti circonda. Vampe di vapore simili a fiamme oscure cercando di colpirti, ma la luce del medaglione ti protegge, respingendole. La stanza svanisce progressivamente, e ti senti sollevare e trascinare via...

*Vai al **19**.*

27

L'ultimo colpo affonda nel petto del Clone Infernale, che cade a terra e si dissolve.
Prothias Vermeeth urla di rabbia. Un lampo di luce viola sgorga di nuovo dalla Chiave delle Anime, ma stavolta non emerge nessun fantasma. Una scossa di terremoto scuote la cattedrale, e ti fa cadere a terra. Alcune colonne in lontananza cominciano a oscillare e rovinano sul pavimento in un boato assordante; il soffitto si riempie di crepe, e fulmini e saette guizzano nell'aria e si abbattono vicino al cerchio di battaglia. Cerchi di rialzarti in piedi per difenderti, ma è inutile: sembra che la cattedrale stia per crollare...

Vermeeth è immune al caos che ha provocato. In piedi al centro del cerchio di fiamme, alza la pietra, gridando parole a te sconosciute, e se la conficca nel petto, dove un tempo c'era il suo cuore. Uno dopo l'altro, quattro raggi di luce colorata iniziano a roteare vorticosamente attorno al tuo avversario, fino a fondersi in un unico lampo accecante, che gli trapassa il petto. Ti rialzi a fatica, e quando riapri gli occhi Vermeeth è in piedi davanti a te, una spada argentata in pugno. Il suo volto è più pallido che mai, gli occhi iniettati di sangue, e un'aura di potere lo avvolge. Il terremoto si è fermato, l'unico rumore che senti è lo scoppiettio delle fiamme che vi circondano.

"Il rituale è quasi completo. Le essenze dei tuoi amici sono dentro di me... Senti le loro voci? Ti stanno chiamando... vogliono che ti unisca a loro!"

*Se sei un Mago o un Chierico, vai al **6**; se hai scelto un'altra classe, vai al **20**.*

28

Sali le scale a chiocciola, alla luce della lanterna. I gradini sono coperti da un soffice tappeto, che attutisce il rumore dei tuoi passi. Le scale terminano in un corridoio in cui si aprono numerose porte. Lo percorri molto lentamente, con la lanterna stretta in mano, osservandoti intorno: tutto, attorno a te, ha chiari segni di un evento catastrofico. Un mobile, completamente distrutto, giace a pochi metri dall'imbocco della scala, e attorno si notano delle piccole scaglie di vetro. Quadri ed arazzi sono sparsi ovunque. Cosa può aver provocato una tale devastazione?

Altri particolari ti lasciano ancor più perplesso. Le finestre sono sprangate con assi di legno, e anche alcune porte sono bloccate allo stesso modo. La porta dell'ultima stanza in fondo a destra è semidistrutta, e giace abbandonata sul pavimento. Getti uno sguardo all'interno: la stanza è completamente, desolatamente vuota.

Dopo una breve analisi, capisci che non sono molti gli ambienti che puoi esplorare. La prima porta a sinistra, qualche passo più avanti rispetto alle scale, è semiaperta. Subito di fronte, un'altra stanza potrebbe essere accessibile: la porta è chiusa, ma non è sprangata e i cardini sembrano

sul punto di cedere. Verso la metà del corridoio, nel lato sinistro, c'è una porta di legno smaltata di verde. Una placca di metallo, con su scritto *ospiti*, ondeggia sullo stipite superiore. In fondo al corridoio, invece, noti una porta diversa dalle altre: è scura ed imponente, e al centro è inciso il simbolo dell'ariete.

*Se vuoi entrare nella prima stanza a sinistra, vai al **5**; se scegli la seconda a sinistra, procedi al **23**; se preferisci la prima stanza a destra, vai al **9**. Se opti per la porta in fondo al corridoio, vai al **14**. Se vuoi infine tornare al piano di sotto, torna al **7** e scegli un'altra opzione.*

29

Fai per parlare, ma Vermeeth alza una mano, e lacci invisibili ti stringono il collo, soffocandoti. Ti senti sollevare in aria, impotente, alla mercé del mercante-stregone...

"Fa' silenzio! Sono io che detto le leggi, qui! Il Confine si piega al volere di chi possiede il vero potere, e il potere scorre in me come l'acqua in un torrente in piena... Come puoi pensare tu, povero pivello, di opporti alla mia volontà?"

Le forze ti stanno lentamente abbandonando. La tua arma cade a terra, ma quasi non te ne rendi conto. Ti senti perduto, sconfitto... no, non puoi lasciarti andare proprio adesso! Non puoi farlo, l'hai promesso a te stesso, ai tuoi amici!

Un raggio di luce accecante si sprigiona dalla sommità del soffitto, e colpisce in pieno il tuo avversario. Vermeeth arretra per un istante, accecato, e tu cadi di nuovo sul pavimento, ansimando faticosamente. Il tuo oppositore alza un dito e scocca un dardo fiammeggiante verso di te, ma la luce ti avvolge come in un bozzolo, proteggendoti. Le fiamme si infrangono contro di essa e scompaiono.

"Ah, quei bastardi vogliono giocare sporco, eh? Tempo sprecato!" Alza lo sguardo al cielo, furibondo. "Fra qualche minuto sarò anche da voi, e proverete la mia ira!"

La Chiave delle Anime brilla come una stella. Un altro lampo luminoso sgorga dalla pietra e va a infrangersi contro il soffitto della sala, e la luce che ti protegge comincia ad affievolirsi sempre di più, fino a scomparire.

"Oh, così va meglio, molto meglio! Ti hanno preso in simpatia, a quanto pare, ma sono solo dei poveri illusi... la pagheranno anche per questo. Ora devi venire a me, darmi la tua essenza! E so come ottenerla!"

Emette un sibilo incomprensibile, e dalla Chiave delle Anime inizia a levarsi una nuvola di fumo nerastro, che si raccoglie fra te e il perfido mercante-stregone. La nube nera comincia lentamente a modellarsi: una forma umana si sta

delineando sempre più chiaramente... un volto che conosci molto bene sta prendendo forma. Quando la nebbia si dirada, un essere identico in tutto e per tutto a Noggy, il tuo amico, il tuo compagno di mille battaglie, si trova in piedi di fronte a te e ti fissa con odio. Non avevi mai affrontato un essere di questo tipo, ma sai che si tratta di un Clone Infernale, un fantoccio creato dal potere oscuro della Chiave delle Anime. Ma il solo pensiero di dover lottare contro di lui ti riempie di orrore... Arretri di qualche passo, fin quasi a lambire il cerchio di fiamme. Il Clone emette una crudele risata, e avanza verso di te.

"Cosa succede, amico mio? Non ti fidi di me?"

Vermeeth ride, accarezzando la Chiave delle Anime.

"Vedo che non c'è bisogno di presentazioni... Beh, divertitevi! UCCIDILO!"

Il Clone Infernale di Noggy parte all'attacco con una furia spaventosa, sfoderando una tecnica combattiva del tutto simile a quella del tuo vecchio amico. Non hai scelta: devi sconfiggerlo... e non sarà facile!

CLONE INFERNALE: ABILITÀ 10 RESISTENZA 20

Se possiedi il medaglione di Aasha, aggiungi 1 punto alla tua Abilità solo per la durata di questo

*Combattimento, e togli 1 punto a ogni danno subito. Se vinci il duello, vai al **27**.*

30

Dopo una estenuante battaglia, Prothias Vermeeth crolla al suolo, privo di vita. Le fiamme color smeraldo che vi circondavano si spengono all'istante, mentre il suo cadavere inizia a decomporsi a una velocità impressionante; dopo pochi istanti, di lui resta solo un cumulo di cenere.

La gemma viola giace abbandonata a terra. Non appena fai il primo passo, la Chiave delle Anime si leva a mezz'aria, sprigionando lampi di luce bluastra. La afferri, e chiudi gli occhi. La pietra risponde al tuo silenzioso ordine: quattro lampi di luce scoccano uno dopo l'altro dal cuore della gemma. Lentamente, altrettante figure cominciano a delinearsi attorno a te, trasparenti e leggere come l'aria. I tuoi amici ti sorridono, finalmente in pace, e ti salutano. Le loro voci echeggiano nella tua mente. *Sei stato valoroso. Saremo sempre con te... Grazie...*

Come erano comparse, le anime dei tuoi amici si dissolvono. Sei rimasto solo, e sai quale deve essere la prossima mossa. Alzi la pietra, e la scagli sul pavimento con tutta la tua forza; nell'attimo in cui la gemma va in frantumi un urlo agghiacciante risuona fra le mura della cattedrale, ma non hai paura: sai che nulla può più nuocerti. I frammenti di cristallo scintillano per qualche istante, e poi

svaniscono.

Lo spazio intorno a te comincia rapidamente a cambiare. La cattedrale sparisce, e ti trovi di nuovo di fronte al cancello dorato. La Porta dei Mondi... Il passaggio verso la dimensione eterea, oltre la Vita e la Morte, al cospetto degli Dei e degli eroi del passato... Ti avvicini in silenzio. Stavolta, il cancello non ti respinge. Lo sfiori, e ti senti invadere da un'ondata di energia positiva.

"Puoi passare, se lo desideri."

Ti volti di scatto. Alle tue spalle c'è una donna alta, bellissima, avvolta in una candida tunica. Aasha, la dea protettrice del Confine, ti sorride dolcemente. I suoi occhi sono azzurri come il cielo di primavera, e i lunghi capelli biondi le cadono delicatamente sulle spalle. Si avvicina, e ti accarezza il volto. Una soave melodia risuona dentro di te.

"È la voce degli angeli. Ti stanno aspettando."

Chini il capo: non riesci a sostenere la radiosità del suo sguardo. Sai che non c'è bisogno che tu dica nulla: Aasha conosce già la tua scelta. Si avvicina, e ti dà un bacio sulla guancia. A un suo gesto, il cancello si spalanca. Ti saluta con un cenno della mano. Rimani a guardarla, rapito dalla sua bellezza, finché scompare all'orizzonte, mentre il cancello si chiude silenziosamente.
Guardi un'ultima volta la Porta dei Mondi, poi ti

volti e ti dirigi nella direzione opposta, lungo il tunnel splendente, dove sai che si aprirà un'altro passaggio che ti riporterà a casa, in quel mondo che ha così tanto bisogno di uomini pronti ad ascoltare il proprio cuore e a combattere per la giustizia. Sei pronto a continuare la tua missione: per te stesso, per i tuoi compagni caduti e per Aasha.
Ed è questo che fa di te un vero eroe.

disegno di Bruna Cavalazzi

LA CHIAVE DELL'UNIVERSO

STEFANO MORANDI
(SKARNTASKAI)

"Un mago, un Ladro, un Guerriero, un Paladino ed un Chierico, ecco la combinazione vincente per affrontare con successo qualunque prova"
Queste parole, pronunciate con solenne stupidità, ti rimbombano ancora nel cervello. Prothias Vermeeth il mercante vi aveva assunti per un lavoro facile facile: Scovare una banda di predoni che ultimamente avevano depredato le sue carovane, farli fuori e recuperare il bottino.
Nulla di più facile! Avete individuato il campo base dei briganti in un vecchio complesso di gallerie di una miniera abbandonata. Un classico.
Si trattava di Entrare Uccidere i Mostri (o briganti nel caso specifico) Arraffare il Tesoro ed Uscire. Cose fatte ormai migliaia di volte dal tuo gruppo ma questa volta... Siete caduti in una trappola! Una cosa congegnata con cura al solo scopo di massacrarvi.
Non avete incontrato quattro briganti pezzenti ma avversari esperti ed equipaggiati a meraviglia. Avete cercato di ripiegare solo per cadere in una serie di feroci trappole disposte non "a difesa" di qualcosa, come al solito, ma al solo ed evidente scopo di impedirvi la fuga.
È stato un eccidio! I tuoi amici, i compagni di mille avventure, la tua unica famiglia... Massacrati senza senso e senza ragione apparente. Solo tu sei sopravvissuto del gruppo. Solo tu potrai fare chiarezza su quel che è accaduto e potrai vendicare le morti dei tuoi amici.
L'unico, confuso, indizio che hai sono le ultime parole dette da Noggy mentre ti spirava tra le braccia: "Vermeeth... la Chiave... - ha detto –

...Non fidarti neppure di... - e poi anche lui se n'è andato lasciandoti atrocemente solo.
Solo con una vendetta da compiere!
Vendetta. Questa parola non ha mai avuto un suono tanto dolce!

REGOLAMENTO

Per sapere a che categoria di personaggio appartieni, tira due volte un dado a sei facce (D6):

Primo lancio:
1. Mago
2. Ladro
3. Guerriero
4. Paladino
5. Chierico
6. Puoi scegliere tu la categoria

Secondo lancio:
1. +3 punti da suddividere tra Valore e Agilità
2. +3 punti da suddividere tra Valore e Intelligenza
3. +3 punti da suddividere tra Valore e Vita
4. +3 punti da suddividere tra Intelligenza e Agilità
5. +3 punti da suddividere tra Vita e Agilità
6. +3 punti da suddividere tra Intelligenza e Vita

A seconda della categoria cui appartieni i tuoi punteggi saranno differenti:

	Mago	***Ladro***	***Guer-riero***	***Pala-dino***	***Chierico***
Valore	4	5	7	6	3
Agilità	4	7	5	6	4
Intelligenza	7	6	5	5	7
Vita	18	21	25	22	21

A questi punteggi andranno aggiunti quelli cui il secondo lancio dà diritto.

PROVE

Per mettere alla prova una caratteristica, somma al tuo punteggio il bonus/malus indicato nel testo (otterrai così il punteggio di prova; i bonus sono indicati da numeri positivi, i malus da numeri negativi), lancia 1D6 e somma al risultato la difficoltà della prova (ottenendo il grado della prova). Se il tuo punteggio di prova è inferiore al grado hai fallito, se è maggiore o uguale hai superato la prova. I punteggi di bonus/malus e di difficoltà sono indicati fra parentesi separati da un punto e virgola: se trovi scritto “prova di Valore (3;6)” dovrai superare una prova di valore di bonus 3 e difficoltà 6; se trovi “prova di Agilità (-1;2) dovrai superare una prova di agilità con malus -1 e difficoltà 2.

COMBATTIMENTI

Per combattere lancia 1D6 per te e 1D6 per il tuo avversario. Al risultato dei lanci somma il relativo punteggio di Agilità. Chi ottiene il risultato più basso perde tanti punti di vita quanta è la differenza fra i due risultati.
Il Mago può raddoppiare i punti persi dall'avversario usando la magia. Per farlo deve superare una prova di Intelligenza.
Questa possibilità può essere usata solo una volta ogni due scontri vinti.
Il Ladro può prevedere i colpi dell'avversario e aumentare così di 1 punto per uno scontro il suo punteggio di Agilità.
Per farlo deve superare una prova di Intelligenza. Questa capacità può essere usata ad ogni scontro.
Il Guerriero può infliggere un punto di danno supplementare. Per farlo deve superare una prova di Valore. Questa capacità può essere utilizzata in ogni scontro vinto.
Il Paladino può ridurre di 1 i punti di Vita persi. Per farlo deve passare una prova di Agilità. Questa capacità può essere usata in ogni scontro perso.
Il Chierico può recuperare 5 punti di vita quando questi scendono a 5 punti o meno (ma non se arrivano a 0). Per farlo deve superare una prova di Intelligenza. Questa possibilità può essere usata una sola volta durante ogni combattimento.
I bonus/malus e le difficoltà riguardanti le prove da combattimento saranno indicati nel testo.

Già, vendetta. ma sarà impossibile assaporare questa vendetta se Vermeeth dovesse raggiungere il Tempio Estremo e usare la Chiave. Quella Chiave che aveva detto a voi cinque di cercare, ma che in realtà ha sempre avuto con sé. “Di tutto quello che quei maledetti predoni mi hanno portato via, nulla ha per me più valore di quella chiave. Tenetevi pure oro e seta, e tutte le pietre preziose che riuscirete a far stare nelle vostre tasche. Ma dovete riportarmi quella chiave.” Vi ha promesso una lauta ricompensa, sicuro che non avrebbe estratto una sola moneta dalla borsa. Nessuna chiave era andata perduta, e quei predoni erano in realtà feroci mercenari delle Terre Arse al soldo del mercante stregone Prothias Vermeeth. Tutto quello che portava il suo marchio in quell'accampamento era stato dato in pagamento del loro servizio, portato quasi fino in fondo... solo il sacrificio dei tuoi amici, infatti, ha permesso la tua fuga. Il desiderio di vendetta per questa atrocità si intreccia però con qualcosa di molto più nobile e urgente: devi impedire a Vermeeth di arrivare al Tempio e girare la Chiave, o l'Universo sarà invaso dalle legioni demoniache del Signore dell'Erebo, col quale lo stesso Vermeeth ha già da lungo tempo stretto un patto che lo dota di incredibili capacità.
La battaglia ti ha spossato, e vorresti riposare, ma l'accampamento dei mercenari è ancora troppo vicino, e non sai quanto tempo tu possa avere a disposizione per fermare Vermeeth. Se vuoi fermarti comunque a riposare vai al **20**
Se vuoi proseguire verso il Tempio vai al **19**

2

Nella fretta di nasconderti inciampi e perdi l'equilibrio, e nel tentativo di non cadere finisci col far rumore e attirare l'attenzione del tuo inseguitore, che nel frattempo ha raggiunto il tuo rifugio. Sei confortato nel vedere che si tratta del tuo vecchio amico Lonar, che ti viene incontro sorridente: “Finalmente”, ti dice “temevo di averti spaventato. So cosa vi è successo, maledizione... voglio aiutarti, ti porterò io al Tempio.”.Il suo cavallo ti sembra un animale molto forte e molto resistente, e di Lonar sai di poterti fidare. Sei stanchissimo, e sai che con le tue sole forze non riusciresti a raggiungere il Tempio.

Metti alla prova la tua Intelligenza (3, 5).

Se superi la prova rimani a terra e vai all'**11**

Altrimenti sali a cavallo e sprofondi nel sonno, andando al **3**

3

Quando ti svegli il panorama non è quello che ti aspetti. Ti trovi in un ambiente buio che non conosci ma che certo non è il Tempio. C'è un forte odore di umidità e muffa e vedi che la porta della stanza è di metallo, come quella di una prigione. Senti dei passi avvicinarsi, la porta si apre e davanti a te compare Lonar, che ora indossa una spilla con lo stemma di Vermeeth. “Traditore!”, urli con tutta la voce che hai “Tu non volevi salvarci, stavi venendo a dare manforte ai mercenari di Vermeeth!”. “Pensavo che ti avrei trovato ancora addormentato”, ti dice Lonar con un ghigno sul

volto, “Sarebbe stato tutto molto più facile. Non puoi fermare Prothias Vermeeth, non te lo permetterò!” Con queste parole Lonar estrae rapido la sua arma e ti attacca.
LONAR: VA= 5 A= 6 I= 6 VI= 23
Qualunque sia la tua categoria, Lonar appartiene alla stessa ed è in grado di usare la tua stessa abilità di categoria. I modificatori sono i seguenti:
Tu: Mago (3; 5), Ladro (2; 3), Guerriero (6; 8), Paladino (1; 2), Chierico (3; 5)
Lonar: Mago (3; 6), Ladro (4; 6), Guerriero (7; 9), Paladino (2; 5), Chierico (3; 8)
Se vinci il combattimento vai al **24**

4

Prosegui a piedi, riconoscendo di essere arrivato al limitare delle Terre Estreme. Avresti desiderato non spingerti mai in questi luoghi, ma il fato ha voluto diversamente. Al contrario di quello che ti aspettavi il cavaliere non ferma la sua corsa, anzi, si fa sempre più vicino.
Se vuoi sguainare l'arma e prepararti al combattimento vai al **10** Se torni dove avevi pensato di tendere l'imboscata vai al **27**

5

"Lonar!”, dici “Scusami, pensavo che fosse qualcuno di quei mercenari che hanno ucciso tutti i miei compagni. Se mi fossi reso conto che eri tu non ti avrei certo riservato questo trattamento!” Aiuti il tuo malcapitato amico a rialzarsi, non prima di a-

ver riposto l'arma. “Ti capisco.”, ti dice Lonar “Io al tuo posto avrei fatto la stessa cosa. Non sono arrabbiato con te, e te lo dimostrerò nel modo migliore possibile: aiutandoti.” Detto questo risale a cavallo e ti tende una mano.
Metti alla prova la tua Intelligenza (3, 5)
Se superi la prova rimani a terra e vai all'**11**
Altrimenti sali a cavallo e sprofondi nel sonno, andando al **3**

6

Ti sforzi di affrettare un altro po' il passo, poi cominci a lasciare tracce del tuo passaggio su diversi sentieri, e decidi di prenderne uno che devia leggermente dal tuo percorso originario. Il cavaliere che ti insegue si è avvicinato molto, e non puoi indugiare a lungo all'intersezione fra i sentieri. A passo spedito ti inoltri per il sentiero prescelto, cercando di mettere quanto più spazio possibile fra te e il tuo inseguitore e di tenerti sempre nella penombra.
Metti alla prova la tua Agilità (4, 6)
Se la prova fallisce vai al **14**
Se la prova riesce metti alla prova l'Intelligenza del tuo inseguitore (I= 6; 3, 4)
Se la prova riesce vai al **14**
Se la prova fallisce vai al **22**

7

Ti fermi. Il Tempio sembra non avvicinarsi mai, e non ti senti più in grado di raggiungerlo. Pensi che

sei stato uno stupido: come hai potuto credere di poter fermare il perverso disegno di Vermeeth? Poco a poco le tue lacrime si fermano. Non senti più dolore, né sconforto, né tristezza. Anzi, si può dire che tu non senta più nulla. Ti senti come svuotato dai sentimenti e dalle emozioni, nulla può più darti pensiero. Decidi che non cercherai più di raggiungere il Tempio, ma neppure ti interessa tornare indietro. Rimani dove sei, e poco alla volte il tuo corpo diventa di legno. Lo Sconforto delle Terre Estreme ha fatto un'altra vittima: l'ultima, probabilmente, poiché ora Prothias Vermeeth è libero di girare la Chiave dell'Universo e di dare accesso nel mondo che era anche tuo al Signore dell'Erebo.

8

Metti alla prova la tua Intelligenza (3, 6)
Se superi la prova continua a leggere questo paragrafo, altrimenti vai al **26**
Poco prima che il tuo inseguitore passi sotto il tuo ramo versi una boccetta di unguento sulle rocce sotto di te, rendendole scivolose. Quando il cavallo passa di lì lo vedi scivolare e cadere, e il suo cavaliere viene sbalzato qualche passo più in là. Scendi dal ramo, e ti avvicini arma in pugno al tuo inseguitore, cercando di evitare l'unguento. Quando però vedi in faccia chi ti inseguiva rimani di stucco.
Vai al **5**

9

Avanzi come puoi, ma il fatto di essere a piedi non gioca tuo favore. Senti sempre più vicino il rumore di cavalli, ti volti, pronto a difenderti da un attacco.

“Ehi, metti via quell'arma!” La voce che senti ti conforta. “Lonar! Meno male sei tu! Non credo che sarei sopravvissuto a un altro combattimento, e comunque non sarei mai riuscito a raggiungere il Tempio a breve.” Lonar ti sorride e ti offre una mano per salire sul cavallo. “Lo so, e quando ho saputo cosa vi era successo ho cercato di raggiungervi il più in fretta possibile. Purtroppo non è bastato.” Sali sul cavallo e senti Lonar dire “Al Tempio Estremo, dunque!”. Poi crolli in un sonno profondo

Vai al **3**

10

Quando il cavaliere ti raggiunge sei tentato di riporre l'arma. Nei suoi lineamenti hai infatti riconosciuto il tuo vecchio amico Lonar. Ti accorgi però che il suo cavallo è lanciato verso di te e che il tuo fraterno amico nulla fa per fermarne o deviarne la corsa. Scarti di lato appena in tempo per non essere travolto, ma Lonar fa voltare il cavallo e ritenta di travolgerti. Scarti di nuovo, e con la coda dell'occhio vedi che Lonar ha fermato il cavallo ed è sceso, arma in pugno. “Non arriverai al Tempio!”, urla, mentre si lancia verso di te per un combattimento all'ultimo sangue

LONAR: VA= 5 A= 6 I= 6 VI= 23

Qualunque sia la tua categoria, Lonar appartiene alla stessa ed è in grado di usare la tua stessa abilità di categoria. I modificatori sono i seguenti:
Tu: Mago (3; 5), Ladro (2; 3), Guerriero (6; 8), Paladino (1; 2), Chierico (3; 5)
Lonar: Mago (3; 6), Ladro (4; 6), Guerriero (7; 9), Paladino (2; 5), Chierico (3; 8)
Se vinci il combattimento sali a cavallo e ti inoltri nelle Terre estreme. Prima di proseguire metti alla prova il tuo Valore (5, 5)
Se superi la prova vai al **25**
Se fallisci vai al 7

11

Noti che gli abiti di Lonar non sono più del colore della corporazione, bensì del colore dello stendardo di Vermeeth. “Traditore!” urli rivolto al tuo vecchio amico, “Sei passato dalla parte di Vermeeth. Tu non mi vuoi aiutare, vuoi uccidermi!”. I tuoi occhi si riempiono di lacrime, e la tua voce è rotta dalla rabbia e dal dolore. “Avresti dovuto farlo anche tu da un pezzo”, ti dice Lonar “Vermeeth è l'uomo più potente di questo mondo, e presto lo sarà di entrambi i mondi!” Lonar incita il cavallo e per poco non ti investe. Fai appena in tempo a scartare, quando lo vedi scendere con un balzo e correre verso di te con l'arma in pugno.

LONAR: VA= 5 A= 6 I= 6 VI= 23
Qualunque sia la tua categoria, Lonar appartiene

alla stessa ed è in grado di usare la tua stessa abilità di categoria. I modificatori sono i seguenti:
Tu: Mago (3; 5), Ladro (2; 3), Guerriero (6; 8), Paladino (1; 2), Chierico (3; 5)
Lonar: Mago (3; 6), Ladro (4; 6), Guerriero (7; 9), Paladino (2; 5), Chierico (3; 8)
Se vinci il combattimento vai al **18**

12

Metti alla prova la tua Agilità (3, 6)
Se superi la prova continua a leggere questo paragrafo, altrimenti vai al **26**
Salti dal ramo e atterri in groppa al cavallo del tuo inseguitore. Tiri le briglie e il cavallo si imbizzarrisce disarcionandovi entrambi. Mentre state cadendo fai in modo che il cavaliere finisca sotto di te, per rialzarti poi con un balzo e puntare la tua arma verso di lui. Quando lo vedi alzare il viso da terra rimani immobilizzato dallo stupore.
Vai al **5**

13

Metti alla prova la tua Agilità (3, 6)
Se superi la prova continua a leggere questo paragrafo, altrimenti vai al **26**
Mentre il cavaliere sta passando ti protendi dal ramo a testa in giù e con un colpo tagli di netto la cinghia della sella, provocando così la caduta del tuo inseguitore. Con due agili mosse scendi dal ramo dove ti trovavi e corri verso il tuo inseguitore. Una volta raggiuntolo gli premi l'arma sulla go-

la, ma quando lo vedi in volto rimani sconcertato
Vai al **5**

14

Sei riuscito a rallentare l'inseguitore, ma hai messo poco spazio fra di voi. Nel momento in cui il cavaliere trova il sentiero giusto sei ancora troppo vicino per poter tentare un'altra fuga o un'imboscata. Continui però ad avanzare, sicuro del fatto che se raggiungerai le Terre Estreme il cavaliere fermerà il suo inseguimento. Purtroppo, però, il suo cavallo è più veloce di quanto pensassi.
Vai al **9**
Metti alla prova la tua Intelligenza (3, 6)

15

Se superi la prova continua a leggere questo paragrafo, altrimenti vai al **26**
Mentre il tuo inseguitore sta passando reciti la formula che avevi preparato, e un ramo di un albero si protende sul sentiero a disarcionare il cavaliere. Con un balzo scendi dal tuo ramo e punti l'arma al petto del cavaliere disarcionato, ma quello che vedi ti lascia senza parole.
Vai al **5**

16

Mentre ti avvicini Vermeeth si volta verso di te, come riavutosi da un lungo torpore. “Temevo che qualcosa sarebbe andato storto, ma laddove quegli

stupidi mercenari hanno fallito, riuscirò io". Così dicendo sfodera la sua arma e si prepara al combattimento. "Sei un infame, Prothias Vermeeth! Sappi che intendo vendicare i miei compagni, e quando ti avrò ucciso distruggerò la Chiave... tu e il tuo padrone non l'avrete vinta!" Anche tu estrai la tua arma, e ti prepari a combattere all'ultimo sangue per fare giustizia delle vite dei tuoi compagni.

PROTHIAS VERMEETH: VA= 8 A= 5 I= 6 VI= 30

Prothias Vermeeth è in grado di usare tutte le capacità delle cinque categorie, e le userà ad ogni scontro. Userà sempre la capacità del Ladro, (3; 5). Negli scontri vinti userà, alternandole, le capacità del Mago (4; 6) e del Guerriero (4; 8) Negli scontri persi userà sempre la capacità del Paladino (2; 3), tranne quando i suoi punti di vita arrivano a 5 o meno, occasione in cui userà la Capacità del Chierico. È in grado di usare questa capacità due volte nello stesso combattimento. La prima volta (5; 7) può usarla anche se i punti di vita sono scesi a 0, la seconda (4; 7) può usarla solo se ha conservato almeno 1 punto di vita, ma se fallisce perderà 1 punto di vita. I tuoi modificatori sono i seguenti: Mago (5; 8), Ladro (4; 6), Guerriero (6; 9), Paladino (2; 4), Chierico (4; 7)
Se vinci il combattimento vai al **30** Se perdi vai al **29**

17

Riesci a fare in modo che l'ombra non tradisca la tua presenza e rimani immobile a osservare quello che sta succedendo. Senti un cavallo che si ferma, e il suo cavaliere che scende proprio nei pressi del tuo rifugio. Senti il rumore di un'arma che viene estratta, e dei passi che si avvicinano. Ti rendi conto che il tuo inseguitore si è accorto che la tua presenza lì è molto recente, e sta rovistando dappertutto per trovarti. Non riesci a vederlo in faccia, ma il fatto che abbia impugnato l'arma non ti sembra indice di intenzioni pacifiche. Cerchi di rimanere nascosto, per non rivelare la tua presenza, ma sai che la cosa non potrà durare a lungo. Ad un tratto il tuo inseguitore si volta, permettendoti in questo modo di vedere i suoi lineamenti. Ciò che vedi ti lascia di sasso: a inseguirti non sono i mercenari, come ti saresti aspettato, bensì Lonar, tuo vecchio amico e compagno alla scuola della Corporazione. Perchè Lonar ti cerca con l'arma in pugno? La cosa ti stupisce e ti preoccupa. Decidi di mostrarti. “Lonar!” dici, con tono stupito, ma la reazione che ha il tuo vecchio amico non è quella che ti aspettavi. “Eccoti, finalmente! Sapevo che eri riuscito a fuggire dall'accampamento, e volevo essere io a portare a termine l'opera. Per un po' ho pensato che le ferite e la fame avessero già assolto questo compito, ma siccome così non è stato sarò io ad avere questo onore!”. Lo vedi scagliarsi vero di te con l'arma in pugno, e sai che combatterà fino alla fine.

LONAR: VA= 5 A= 6 I= 6 VI= 23

Qualunque sia la tua categoria, Lonar appartiene alla stessa ed è in grado di usare la tua stessa abilità di categoria. I modificatori sono i seguenti:
Tu: Mago (3; 5), Ladro (2; 3), Guerriero (6; 8), Paladino (1; 2), Chierico (3; 5)
Lonar: Mago (3; 6), Ladro (4; 6), Guerriero (7; 9), Paladino (2; 5), Chierico (3; 8)
Se vinci il combattimento vai al **18**

18

Sai che l'unico modo per raggiungere il Tempio prima che accada l'irreparabile è arrivarci a cavallo. Il cavallo di Lonar è visibilmente stanco, ma giudichi che le energie che gli rimangono siano sufficienti per portarti a destinazione. Con decisione monti in sella e lo sproni a correre quanto più può in direzione del Tempio. Intorno a te vedi il panorama mutare, passare dalle Terre Arse alle città, dai campi alle foreste, a fetide paludi, a magnifici corsi d'acqua. Attraversi tutta la tua terra, portato da quello che fu il cavallo del tuo amico. Dopo aver percorso un lunghissimo tratto quasi senza fermarvi, senti che il cavallo comincia a cedere. Ti fermi per farlo riposare qualche minuto, per cercargli del cibo o dell'acqua, ma è tutto inutile. Il cavallo è stremato per le lunghe corse e crolla, vinto dalla fatica, quando mancano poche miglia al Tempio. Il territorio che si frappone tra te e la tua meta è inquietante, e temi agguati da creature oscure e spaventose ad ogni passo che compi. Il

disegno di Bruna Cavalazzi

tuo incedere è sempre più difficile, per la stanchezza, la debolezza e l'aria ad un tempo rarefatta e densa di paura allo stato puro. Le forme dei pochi arbusti che incontri ricordano corpi scheletrici imprigionati nel legno secco da una forza sconosciuta, e di tanto in tanto si alza un alito di vento, a volte caldo come il fuoco, a volte freddo come il ghiaccio, che ti sferza e ti fa male. Il coraggio non ti è mai mancato, ma in questo posto perdere il senno è quanto di più facile possa accadere. Ricordi le ammonizioni di quando eri ancora uno studente, le storie che si narravano sulla Terra Estrema, e ti senti stupido ad averle sempre bollate come follie di alcuni vecchi. Ora che ti trovi immerso nel pieno delle Terre Estreme, mentre avanzi con passi lenti e sempre più difficili da compiere, l'unica cosa che riesci a fare è piangere, Piangi pensando a coloro ai quali non hai creduto riguardo a questi luoghi. Piangi pensando ai tuoi compagni, caduti in un modo così assurdo, mandati come te a morte certa da un vigliacco schiavo del Male. Piangi pensando a Lonar, alla sua illusione che vi ha portati a combattere l'uno contro l'altro fino alla morte. Piangi pensando a te stesso, sconfortato nel sentirti così debole prima di dover affrontare un avversario così potente. Lo sconforto sta per prendere il sopravvento.
Metti alla prova il tuo Valore (5, 5)
Se superi la prova vai al **25** Altrimenti vai al **7**

19

"Non posso fermarmi", pensi mentre a passo spe-

dito ti allontani dall'accampamento. Benché stremato dalla battaglia procedi alla massima velocità che il tuo fisico provato ti consente, pensando nel frattempo ad un altro modo per avanzare più velocemente. Mentre avanzi e pensi, senti da dietro le tue spalle un rumore di zoccoli di cavalli che vengono nella tua direzione. Sai che in questa zona non ci sono cavalli selvaggi, quindi si tratta molto probabilmente di qualcuno che ti sta cercando. Il rumore è ancora molto lontano, con un po' di fortuna il tuo inseguitore non ti ha ancora visto.
Se ti vuoi nascondere per tendere un'imboscata al tuo inseguitore vai al **27**
Se vuoi proseguire sperando che l'inseguitore non abbia cattive intenzioni vai al **9**
Se invece vuoi proseguire per un pezzo e poi far perdere le tue tracce vai al **6**

20

Ti allontani di qualche miglio dall'accampamento, fino a trovare un posto abbastanza sicuro per nasconderti.. Cominci a curarti le ferite, mangi un frugale pasto e ti stendi a dormire un po'. Dopo un tempo che ti sembra brevissimo senti un rumore di zoccoli di cavalli in avvicinamento dalla direzione da cui provieni. Devi decidere rapidamente cosa fare.
Se ti appiattisci nel nascondiglio vai al **23**
Se riparti cercando di mettere un altro po' di spazio fra te e i tuoi inseguitori vai al **9**

21

Metti alla prova il tuo Valore (3, 6)
Se superi la prova continua a leggere questo paragrafo, altrimenti vai al **26**
Ti protendi dal ramo con l'arma in una mano, e col braccio libero disarcioni il tuo inseguitore. Con lo stesso movimento
cerchi di tenerti a contatto col cavaliere disarcionato, e quando raggiungete terra ti alzi rapidamente, lo tieni a terra ponendogli un piede sul petto e gli punti l'arma alla gola. Ma appena fai caso ai suoi lineamenti, la tua sicurezza comincia a vacillare.
Vai al **5**

22

Prima che il tuo inseguitore ritrovi le tue tracce riesci a percorrere molta strada e ad organizzare un'eventuale imboscata. Dopo qualche decina di minuti senti di nuovo il rumore del cavallo lanciato al tuo inseguimento, ma la distanza che hai percorso gioca a tuo favore. Sai che potresti continuare a piedi fino al Tempio, ma pensi anche che probabilmente è il caso di liberarti del misterioso cavaliere.
Se vuoi proseguire a piedi vai al **4** Se vuoi tendere un'imboscata vai al **27**

23

Lo spazio in cui ti trovi riesce a nasconderti tutto, ma la luce non gioca a tuo favore. Cerchi di fare in

modo che non compaia la tua ombra, ma è molto difficile, e il tempo a tua disposizione non è molto.
Metti alla prova la tua Agilità (-1, 2)
Se superi la prova vai al **17** Altrimenti vai al **2**

24

Lonar giace morto ai tuoi piedi, e un'infinita tristezza si impadronisce di te: non avresti mai pensato che la vostra amicizia si potesse rompere e che le vostre strade si sarebbero incrociate in questo tragico modo. Non hai tempo per seppellirlo, così cerchi perlomeno di comporlo per l'ultimo sonno, reciti l'ode funebre della Corporazione e cerchi un modo per tornare verso il Tempio. Non hai molto tempo a tua disposizione.
Se vuoi cercare di raggiungere il Tempio contando sulle tue sole forze vai al **28** Se preferisci cercare un'alternativa vai al **18**

25

Ti fai forza e procedi, cercando di richiamare i tuoi pensieri migliori per scacciare lo sconforto che ti ucciderebbe. Ogni passo racchiude in sé la fatica di miglia e miglia, e ti trovi a dover usare l'arma come puntello per non crollare. Dopo un tempo che non sai calcolare ti trovi davanti un'enorme costruzione che sembra ricavata da un unico blocco di pietra. solo di fronte a te vedi delle fessure nell'immensa roccia cangiante che forma il Tempio. Immagini che quelle fessure siano l'unica via d'accesso all'interno di quel luogo, così riponi l'arma e

fai forza con entrambe le mani. Spalanchi le porte del Tempio Estremo, e ti ritrovi in un luogo che ti mozza il fiato. Il Tempio sembra ancora più grande all'interno che all'esterno, ed è incredibilmente spoglio. Nonostante la totale mancanza di decorazioni, però, arrivi a pensare che sia un posto bello, a modo suo. Ti accorgi che i tuoi piedi non camminano, come ti saresti aspettato, su un pavimento di marmo o di pietra, bensì sulla nuda terra, su una terra che dà la sensazione di essere ricchissima ed estremamente fertile. Appese alle pareti molte torce danno una luce soffusa all'ambiente, mentre al centro arde un braciere dal quale quasi non riesci a distogliere lo sguardo. Passando nei pressi del Braciere ti senti tornare nel pieno delle forze (recuperi tutti i Punti di Vita persi finora). Al di là del braciere c'è un immenso spazio privo di qualunque tipo di suppellettile, e sulla lontana parete di fondo sta una porta nera e di enormi proporzioni: certo quella è la Porta dell'Universo. Rivolto verso la Porta vedi Prothias Vermeeth. Sembra assorto nell'ammirazione della Porta e non pare essersi accorto della tua presenza.
Se vuoi attaccarlo vai al **29**
Se ti avvicini con cautela, ma senza attaccarlo vai al **16**

26

Il tuo tentativo fallisce, e questo fallimento si ritorce contro di te nel modo peggiore: cadi dal ramo e la tua arma cade lontano da te. In più senti che una spalla si è lussata , e il dolore ti impedisce

qualunque movimento. Il cavaliere frena il cavallo, e lo senti ridere, di un riso tra il divertito e il soddisfatto. Lo vedi smontare da cavallo, e quando lo riconosci il tuo primo impulso è di chiedergli aiuto: si tratta infatti del tuo vecchio amico Lonar, col quale hai passato molto tempo alla scuola della Corporazione. Le parole ti si bloccano però in gola quando noti che i suoi abiti non sono più del colore prescritto dalla Corporazione, bensì dei colori dello stendardo di Vermeeth, il cui stemma campeggia anche su una spilla appuntata sul suo petto. Lonar si avvicina a te, e senza dire neppure una parola ti trafigge con la sua arma. “Ora nessuno potrà più fermare Prothias Vermeeth.”, dice poi. La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, ucciso da una persona che ritenevi un tuo amico, senza essere riuscito a fermare il piano di colui che metterà l'Universo nelle mani del Signore dell'Erebo.

27

Ti nascondi su un grosso ramo che passa proprio sopra il sentiero da cui dovrà passare il tuo inseguitore e prepari l'imboscata. Tieni l'arma a portata di mano e controlli l'avanzata del tuo avversario.
Se sei un Mago vai al **15** Se sei un Ladro vai al **13**
Se sei un Guerriero vai al **21**
Se sei un Paladino vai al **12**
Se sei un Chierico vai all'**8**

28

Corri a perdifiato, facendo ricorso a tutte le energie di cui ancora disponi, ma ti accorgi presto che il tuo sforzo è del tutto inutile. Lonar è stato scaltro, e ti ha portato in un luogo dal quale non saresti mai riuscito a raggiungere il Tempio Estremo in tempo per evitare che Vermeeth girasse la Chiave. Quando vedi l'orizzonte coprirsi di un nero che si espande dovunque con una velocità che supera ogni immaginazione sai che il sacrilegio è stato compiuto, e che la tua fine è solo questione di tempo.

29

Con un colpo fulmineo Vermeeth affonda l'arma nel tuo petto. Il suo colpo, però, non ti uccide subito, e riesci a vedere il suo orribile ghigno. “Ora non puoi fare più nulla per fermarmi! La Chiave sarà finalmente girata, e quando il confine tra l'Universo e l'Erebo sarà aperto i poteri che ho acquisito diventeranno praticamente infiniti, e nessuno potrà fermarmi!”

“Sei un pazzo, Vermeeth!”, dici facendo ricorso alle ultime forze che ti rimangono. “Sai perfettamente che il Signore dell'Erebo non ti lascerà libero di governare. Per quanto immensi possano diventare i tuoi poteri sarai sempre un fantoccio nelle sue mani!” Vermeeth ti sferra un calcio che ti fa crollare in ginocchio. Il suo sguardo è carico d'odio, e se non fosse così narcisista da volerti mostrare il suo trionfo affretterebbe la tua fine. “Taci! Taci davanti a colui che sta per diventare il Re dei Due Mondi!

Taci davanti a colui che avrà il potere di toglierti la vita e di ridartela! E ora guarda, alza la testa e guardami!" Nella sua profonda crudeltà pianta l'arma nel terreno davanti al tuo corpo sanguinante e oramai allo stremo, e vi appoggia sopra il tuo mento, obbligandoti in questo modo a tenere lo sguardo nella sua direzione. Con un ghigno pazzo e malvagio si dirige verso la Porta e si ferma ad osservarla, ancora chiusa anche se per poco. Da una tasca estrae la Chiave dell'Universo e la infila nella serratura della Porta. Senti il rumore della Chiave che gira e dei cardini che si muovono, e comprendi che la tua missione è definitivamente fallita. Davanti a te una luce sinistra si fa strada man mano che la Porta si apre, e senti la voce trionfante del Signore dell'Erebo, la cui avanzata nell'Universo è ormai inarrestabile.

30

Nel momento in cui assesti il colpo definitivo, Vermeeth stramazza a terra. "La Chiave... devo riuscire a...", lo senti dire mentre con le ultime forze che le sue arti magiche blasfeme gli concedono cerca di trascinarsi verso la Porta
dell'Universo. Con uno scatto ti frapponi fra lui e la Porta, lo volti sul dorso e cerchi fra le tasche e le pieghe del suo vestito la Chiave. La trovi in una tasca del panciotto, e ti fermi per un attimo a guardarla. Ti aspettavi una chiave speciale, forse con un'impugnatura di forma particolare, forse di un materiale mai più usato per altri manufatti, forse di grandi dimensioni. Oppure, ancora, qualcosa

che non somigliasse per niente ad una chiave. Invece ti ritrovi in mano una chiave apparentemente normale, senza alcun segno distintivo che la possa identificare come l'oggetto che ha il potere di dare o negare al Signore dell'Erebo l'accesso all'Universo. Tuttavia il suo enorme potere emana da ogni sua più piccola porzione, e con esso irradia anche una volontà autonoma che crea in te il desiderio di farne uso per aprire la Porta. Ti costa uno sforzo sovrumano opporti al potere della Chiave, ma facendo ricorso a tutta la tua volontà riesci ad allontanarti dalla Porta e a dirigerti verso il centro del Tempio. Il Braciere sembra ardere di un fuoco sempre più alto e brillante mentre ti avvicini. Alle tue spalle senti un urlo di orrore, e voltandoti vedi che di Vermeeth nulla è rimasto, neppure polvere. Terrorizzato volgi di nuovo lo sguardo verso il Braciere e cerchi di affrettare il passo per evitare di incorrere nella stessa fine del tuo avversario. Quando giungi al Braciere senti un calore insopportabile, dovuto alle fiamme del Braciere stesso, divenute alte e calde come quelle di quell'Erebo da cui provengono e che stai per tenere definitivamente separato dall'Universo. Sollevare il braccio ti costa fatica, aprire la mano per far cadere la Chiave ancora di più. Nel momento in cui la Chiave tocca le braci senti un urlo rabbioso e sovrumano alle tue spalle, e contemporaneamente un rumore tremendo, come di una frana che apra una voragine nella fiancata di una montagna. Hai paura a voltarti, ma non appena trovi il coraggio di farlo il panorama che ti si presenta è del tutto inaspettato. Laddove c'era la Porta dell'Universo c'è

ora una parete color dell'ossidiana, liscia come il marmo, senza alcuna traccia delle fessure dovute agli stipiti o alla serratura. L'impressione che se ne ha è che la Porta non sia mai esistita, e che quella parete sia sempre stata così come la si vede. Avvicinandoti ti accorgi che nella parete si vedono stelle e pianeti, galassie e asteroidi, e per un momento ti pare anche di scorgere i volti dei tuoi poveri compagni che ti sorridono, compiaciuti della tua vittoria.

Immagine tratta da internet

CUORE NERO

DJ MAYHEM

Introduzione

Questo che hai in mano non è un libro come tanti, trattasi di un Librogame, e qui il protagonista sei tu.
Ti occorrono solo due comuni dadi a sei facce, una matita, una gomma, una buona dose di coraggio e tanta immaginazione, e dopo aver creato il tuo personaggio seguendo alcune semplici regole sarai proiettato in questa avvincente avventura .

"Sarà divertente!" così diceva tuo cugino appena questo pomeriggio durante il viaggio. "Una volta arrivati al Vecchio Motel vi farò vedere il luogo dove è successo il Fattaccio, poi stasera ci racconteremo storie dell'orrore. Vedrete che spasso!" aveva poi aggiunto rivolto agli altri sul sedile posteriore. Sporgendosi verso di te aveva sussurrato "E quando le ragazze saranno terrorizzate al punto giusto... ehhh mi capisci cugino?"
Non sai dire se le ragazze siano terrorizzate al punto giusto, adesso come adesso, di sicuro tu lo sei. Purtroppo il tuo povero cugino non può approfittarne. L'ultima volta che lo hai visto era riverso nel salone del Vecchio Motel. Avresti voluto aiutarlo se solo...
"Pensieri inutili questi, adesso!" Fai cenno agli altri di rimanere indietro, nella relativa protezione di un anfratto buio. Quindi, brandendo saldamente la mazza da baseball, avanzi con cautela cercando di non lasciar trasparire il puro terrore che ti attanaglia le viscere.

È arrivato il momento di andare al **§1**

REGOLE

Abbreviazioni

Per comodità i lanci di dadi verranno così abbreviati:
1d6 = un dado a sei facce
2d6 = due dadi a sei facce
es. lancia 1d6 + 6 = lancia un dado a sei facce e aggiungi 6 al numero uscito.

Abilità e Resistenza

Tira 1d6+6 e annota il totale nella casella «Abilità» del Foglio d'Avventura. Questo sarà il tuo punteggio iniziale di Abilità.

Tira 2d6+12 e annota il totale nella casella «Resistenza».

Per motivi che ti verranno spiegati in seguito, Abilità e Resistenza variano continuamente nel corso dell'avventura. Dovrai tenere una registrazione precisa di questi punteggi, quindi ti conviene scrivere i numeri molto in piccolo o tenere una gomma a portata di mano. Ricordati però di non cancellare per nessuna ragione i punteggi iniziali: anche quando ti verranno assegnati nuovi punti di Abilità o Resistenza, il totale non dovrà mai superare il punteggio iniziale.

Il punteggio di Abilità indica la tua maestria e la tua attitudine al combattimento: più alto è, meglio è.

Il punteggio di Resistenza indica il tuo stato di salute generale, la tua volontà di sopravvivenza, la determinazione e il coraggio: quanto più alto è il punteggio, tanto più a lungo riuscirai a sopravvivere.

Combattimenti

Nel corso dell'avventura potresti trovarti ad affrontare nei nemici o a superare prove di forza, come sfondare una porta o forzare una botola.

In entrambi i casi dovrai condurre il combattimento come indicato qui sotto.

Prima di tutto segna l'Abilità e la Resistenza del tuo avversario nella prima casella libera dell'«Elenco degli Avversari» che sì trova sul Foglio d'Avventura. Questi punteggi ti verranno dati di volta di volta quando incontrerai una creatura ostile.

Il combattimento va eseguito in questa sequenza:

1. Tira 2d6 per l'avversario, poi aggiungi i suoi punti di Abilità. II totale indica la sua Forza d'Attacco.
2. Tira 2d6 per te. Aggiungi la tua Abilità al numero uscito. Il totale indica la tua Forza d'Attacco.
3. Se la tua Forza d'Attacco è maggiore di quella dell'avversario, ciò significa che l'hai ferito: procedi andando al numero 4. Se invece la

Forza d'Attacco dell'avversario è maggiore della tua, è lui che ti ha ferito: procedi andando al numero 5. Se i due totali di Forza d'Attacco sono uguali siete riusciti a schivarvi a vicenda. Riprendete il combattimento ripartendo dal numero 1.

4. Hai ferito l'avversario, quindi diminuisci di 2 punti la sua Resistenza.
5. L'avversario ti ha ferito, quindi diminuisci di 2 punti la tua Resistenza.
6. Modifica il tuo punteggio di Resistenza o quello del1'avversario, a seconda del caso
7. Comincia il prossimo scontro (ripercorri le tappe da 1 a 6) e prosegui in questo modo finché la tua Resistenza o quella del tuo avversario sarà ridotta a zero (morte).

Sanità mentale

Oltre a fare in modo che il tuo punteggio di Resistenza non diventi mai zero, per portare a termine l'avventura devi anche evitare di essere spaventato a morte.

Prima di iniziare tira 1d6+ 6. Il totale è il tuo punteggio iniziale di sanità mentale.

Durante l'avventura potrà capitare che un evento o una visioni siano talmente terrificanti da causarti la perdita di punti sanità.

Ogni volta che questo accade dovrai verificare che lo spavento non sia fatale con un "tiro paura". Lancerai 2d6 e se il punteggio sarà inferiore al tuo nuovo punteggio di sanità avrai superato la prova,

viceversa se il lancio di dadi supererà il punteggio di sanità non reggerai allo spavento (nel testo ti verrà indicato come comportarti).

Oggetti

Durante l'avventura potresti trovare degli oggetti e nel testo ti verrà indicato se potrai tenerli o meno.

Annotazioni

In questa finestra puoi scrivere appunti che ritieni utili ai fini dell'avventura.

Armi

Inizia l'avventura con una mazza da baseball che ti permette di aumentare di +1 la tua forza d'attacco. Nel corso dell'avventura potresti trovare altre armi.

FOGLIO DI AVVENTURA

ABILITA'	RESISTENZA	SANITA'
Punteggio iniziale:	Punteggio iniziale:	Punteggio iniziale:
Punteggio attuale:	Punteggio attuale:	Punteggio attuale:

Oggetti	Armi	Annotazioni

ELENCO AVVERSARI

Nome: Abilità: Resistenza:	Nome: Abilità: Resistenza:	Nome: Abilità: Resistenza:
Nome: Abilità: Resistenza:	Nome: Abilità: Resistenza:	Nome: Abilità: Resistenza:
Nome: Abilità: Resistenza:	Nome: Abilità: Resistenza:	Nome: Abilità: Resistenza:

§1

Le assi del pavimento scricchiolano sotto i tuoi piedi, chiazze di umido traspirano dalla moquette, il silenzio è irreale, come la penombra tutt'attorno. Le luci nello stretto corridoio sono deboli o fulminate, la carta da parati comprata in qualche negozio di periferia si sta sfilando e scrostando in diversi punti, e quei quadri appesi, così anonimi come una barca nella tempesta o una stampa dell'arlecchino di Picasso risultano ora inquietanti e minacciosi.

Il corridoio è libero, nessuno a destra o a sinistra, le camere dalle porte di legno consunte sono chiuse, sebbene nella poca luce ti sembri di vedere ruotare leggermente il pomello d'ottone da qualcuno all'interno della stanza, niente di strano se non fosse che fino a poco fa nel motel c'eravate solo voi...

D'un tratto un flebile sussurro attira la tua attenzione dal fondo del corridoio alla tua sinistra e ti pare di scorgere un'ombra che striscia lungo il battiscopa e fugge via.

I tuoi nervi sono messi a dura prova, il coraggio non è il tuo forte, era tuo cugino quello impavido ed esperto di arti marziali, ed ora è riverso su quel pavimento con gli occhi spalancati ed il ventre squarciato..

-Jacob...- la voce tremante di Maya dietro di te ti riporta alla realtà, -...vedi niente?-

Tu scuoti la testa, senza girarti.

-Portaci fuori di qua. Ti prego.- è la voce di Alice, la ragazza di tuo cugino.

Ti volti, gli sguardi delle due ragazze sono carichi

di spavento, il mascara rovinato dalle lacrime ha trasformato i loro volti in maschere carnevalesche, leggi nei loro occhi il terrore e una abissale richiesta di aiuto.
Annuisci, pur non essendo convinto di potercela fare.
Stai per fare un passo quando un rumore di congela...senti qualcosa rimbalzare nel corridoio e rotolare verso di voi...restati in silenzio poi vedi una piccola palla di pezza fermarsi davanti ai tuoi piedi.
-Che diavolo...- passato lo spavento e assicurato che non c'è nessuno ti chini a raccoglierla, la osservi e vedi che sulla palla c'è scritto un nome: "Caleb"...
Caleb...hai già sentito questo nome, ma dove?...amenoché...ma sì...tuo cugino ti aveva accennato a qualcosa su questo posto, era la storia che voleva raccontare alle ragazze...la storia di un bambino di nome Caleb che viveva in questo motel, il figlio dei proprietari...un bambino nato deforme che la madre aveva soffocato con un cuscino all'età di 11 anni e gettato il corpo nella palude...poco dopo la sua morte i suoi genitori erano stati trovati massacrati e da allora chiunque mettesse piede dentro il motel faceva una brutta fine.
Una storia dell'orrore, esattamente quella che Ben voleva raccontare.
Ma erano passati vent'anni ormai, il motel era passato più volte di proprietà, a causa di diversi spiacevoli incidenti, finché la fama di maledetto lo aveva ingoiato come la fanghiglia della palude qua attorno, ed era stato abbandonato.

Veniva affittato di tanto in tanto da qualche troupe cinematografica per girare scene di film horror di serie B come “La notte che la creatura emerse dalla palude” o “Non fermatevi in quel motel”. E poi ci sono i ragazzi che ci vanno per spaventare le ragazze.
Di solito non credi alle leggende metropolitane, ma purtroppo sei molto suggestionabile...
Guardi un’ultima volta il corridoio: non c’e nessuno, non senti nessuno, dovete muovervi, uscire di qui.
Non hai molta scelta, puoi seguire il corridoio alla tua destra dove però la luce è più debole e ci sono parecchie zone buie, oppure alla tua sinistra, dove ti sembra di aver visto quell’ombra sparire dietro l’angolo, altrimenti puoi provare a vedere se qualche stanza sia aperta.
Se ti dirigi a destra va al **§18**
Se vai a sinistra vai al **§9**
Oppure se preferisci provare qualche porta vai al **§26**

§2

Non ce la fai, non puoi abbandonarle. Cerchi di tirare sulla barca Alice che è aggrappata a Maya, ma le ragazze sono immobilizzate dalla paura, non riesci a schiodarle e Caleb è ormai su di loro, la belva urla con il machete alzato, tu tiri più forte che puoi finché d’improvviso cadi all’indietro sulla barca stringendo il moncherino del braccio di Alice, Caleb glielo ha mozzato sotto al gomito ed ora sta facendo scempio del corpo delle due ragazze

con una furia devastante.
Poi alza lo sguardo verso la barca, manchi solo tu.
Col cuore in gola levi l'ormeggio e cominci a remare verso la riva ad est del motel, mentre Caleb si tuffa nell'acqua lercia e nuota verso di te.
Remi più forte che puoi come se avessi il diavolo alle costole, vedi Caleb sparire nella melma ma non ti fermi lo stesso, remi per solo un minuti ma a te sembra un'eternità, finalmente raggiungi la riva di canne della palude. Salti giù nell'acquitrino e corri nel canneto, dopo pochi metri la vedi, eccola là in fondo, la vostra macchina. Stai quasi per crollare per la fatica quando dietro di te senti un urlo bestiale. Ti volti e vedi quel pazzo uscire dall'acqua fangosa come un mostro della palude, corri verso la macchina, ma sai che non ti lascerà andare, non puoi fare altro che affrontarlo qui.
Vai al **§16**

§3

Lo spavento è davvero troppo forte stavolta, il cuore di balza in gola perdi i sensi mentre hai l'impressione che il tuo cuore si fermi, non senti più nulla, sei nell'oblio più totale, un terrore abissale ti ha strappato la vita.

-Dottore! Dottore! È in arresto!- il sibilo dell'elettrocardiogramma piatto echeggia nella stanza del manicomio di Hobb's End.
-Presto! Presto! Le piastre!- un infermiere inietta dei farmaci nel corpo di un corpulento uomo di circa cinquant'anni, senza capelli e dagli occhi

sbarrati, un dottore lancia la prima scarica, il corpo dell'uomo sussulta, ma l'elettrocardiogramma continua ad essere piatto, un'altra scarica e poi i dottori provano con le manovre di rianimazione cardiopolmonare, comprimendo sul torace e immettendo ossigeno nei polmoni dell'uomo attraverso una mascherina collegata alla bombola.
Dopo mezz'ora di tentativi il dottore si leva la mascherina e dichiara il decesso.
-Non doveva andare così.- si rammarica il medico.
-Non è colpa sua, dr. Machen,- gli dice un infermiere, -le ci ha provato. Ma il cuore di quest'uomo non ha retto.-
-Lei non capisce. Con la nostra nuova tecnica di ipnosi eravamo riusciti a mettere nuovamente il nostro paziente di fronte alla personalità psicotica ed omicida che lo ha soggiogato per anni, costringendolo ad uccidere i suoi amici prima ed altri innocenti dopo.-
-Beh, se non altro ha smesso di soffrire.-
Sconsolato il dr. Machen lascia la cartella clinica sul tavolino dove sono riportati due nomi ben in evidenza, il primo è quello di Caleb, affianco alla voce "personalità dominante aggressiva e psicotica" e poi quello di Jacob Lyne, il tuo, affianco alla voce: "paziente"...

La tua avventura finisce qui.

§4

Sali le scale di legno che scricchiolano ancora di più sotto i tuoi piedi, il soffitto qui si incurva e

raggiungi un piccolo pianerottolo di pochi metri quadrati da cui si accede ad una unica porta.
Hai dei fiammiferi in tasca, utili per il fornello da campeggio, non avresti mai creduto di utilizzarli per farti luce.
Ne accendi un paio e fai luce sopra la porta, dove trovi una targa di ceramica inchiodata, sopra c'è una scritta, un nome: "Caleb".
Ad ogni modo non hai che da aprire la porta, questa ha una maniglia e non il pomello, giri la maniglia ma non si apre, sembra chiusa.
D'un tratto odi un grido agghiacciante provenire da lontano, le ragazze sussultano e si aggrappano a te, sembrava un grido disperato di dolore che ti ha fatto balzare il cuore in gola, non sai né vuoi sapere chi fosse a gridare e soprattutto per quale motivo. Le ragazze piangono e tu sei sempre più dell'idea che dovresti fare in fretta.

Se hai una chiave sai come usarla, *vai al paragrafo corrispondente.*
Altrimenti puoi provare a sfondarla al **§28**
O tornare indietro:
Se hai la chiave e vuoi uscire sul molo *vai al numero scritto sull'etichetta*
Puoi scendere le scale (**§15),** provare le porte se non lo hai ancora fatto **(§26)** o prendere l'altro corridoio **(§9)**

§5

Apri la porta e ti trovo in una strana stanzetta, quasi un tugurio. C'è una forte puzza di rancido, in

giro ci sono avanzi di cibo, scatolette di cibo per animali aperte, mensole con riviste ingiallite e vecchie guide turistiche. C'è un tavolino anonimo con un televisore undici pollici in bianco e nero, un pezzo d'epoca ma non più funzionante, una vecchia polaroid macchiata di sangue, ed una chiave con attaccata un'etichetta con scritto "Molo – 22" (se vuoi prenderla segna sul registro "chiave del molo – 22).
Trovi appoggiato sul tavolino delle bende ed una boccetta di disinfettante quasi finito (ci sono dentro due dosi di medicazione, quando vorrai utilizzarle potrai recuperare 2pt di resistenza, o 1pt in due volte successive; ovviamente non durante un combattimento).
-Guardate qui.- dice Alice mostrando un album di fotografie.
Apri l'album, ci sono delle vecchie fotografie in bianco e nero, con il motel e delle persone, dopo alcune foto di famiglia vedi delle foto dove una donna ha in braccio un bambino di un paio di anni, il bambino è spaventosamente deforme, le ragazze si portano le mani alla bocca ed indietreggiano, la fronte del piccolo ha protuberanze ossee spaventose, così come le mascellari, mentre anche le mani sembrano innaturalmente più lunghe.
Le foto successive sono anche peggio, con il bambino, che intuisci sia Caleb, sul fondo delle foto di famiglia che si nasconde all'obiettivo della camera.
In una foto vedi la madre di Caleb soffiare in una specie di fischietto di metallo, lungo e cilindrico, mentre Caleb, si tappa le orecchie ed è rannicchiato con il muro.

C'è un'ultima cosa che noti, in quasi tutte le foto la madre di Caleb porta al collo un pendaglio a forma di stella.
In fondo all'ultima pagine dell'album è stato appiccicato con dello scotch un fischietto del tutto simile a quello che hai visto nella foto.
Se vuoi prenderlo segnalo tra gli oggetti ("fischietto di metallo") *quando ti verrà data l'opportunità di usarlo sottrai 4 al paragrafo in cui ti troverai.*
-Cosa facciamo ancora qui?!- esclama Maya, -Dobbiamo andarcene!-
Alice intanto cerca, senza successo, le chiavi del catenaccio.
-Avanti Jacob!- grida Maya tirandoti per un braccio, -Devi portarci fuori di qui!-
-Lascialo perdere,- sbuffa Alice, -è solo un vigliacco. Non è nemmeno capace di invitare fuori una ragazza, per questo Ben mi ha chiesto di portare anche te.-
-Ed io avrei dovuto trovare interesse in questo qui?- esclama Maya.
Ferito nell'orgoglio stai per rispondere quando un forte tuono vi zittisce sparandovi il cuore in gola, ti pare di udire un lontano urlo di strazio, ma non capisci cosa sia in realtà. La luce si spegne per un attimo e poi si riaccende, le ragazze si ammutoliscono nuovamente, se la corrente dovesse saltare del tutto sarebbe davvero la fine.
-Andiamo via. Alla svelta.-
Tornate nella hall di ingresso e vi dirigete nuovamente verso il corridoio.
Puoi provare le porte se non lo hai ancora fatto (**§26**) o prendere l'altro corridoio (**§18**)

§6

Non ce la fai, non puoi abbandonarle.
Appoggi la mazza in terra e cerchi di tirare su Alice che tiene Maya per un braccio, ma non sei abbastanza forte e Caleb è ormai su di loro, il mostro urla con il machete alzato, tu tiri più forte che puoi finché d'improvviso cadi all'indietro stringendo il moncherino del braccio di Alice, Caleb glielo ha mozzato sotto al gomito ed ora sta facendo scempio del corpo delle due ragazze con una furia devastante. Il sangue schizza ovunque, le ragazze non riescono nemmeno ad urlare tanto la ferocia omicida le strappa violentemente la vita dai loro giovani corpi.
Tu sei paralizzato dall'orrore della scena e fai fatica a respirare.
Finito il macello Caleb alza lo sguardo in alto: manchi solo tu.
Afferri la mazza, ti alzi e cominci a correre.
Vai al **§16**

§7

Prendi il primo foglio che trovi e leggi:
Un giorno gli uomini volgeranno lo sguardo al cielo e chiederanno aiuto.
Ma io dall'abisso dell'inferno spezzerò le loro voci.
Oltre a fogli con altre frasi deliranti sparsi sulla scrivania ed su alcune consunte mensole vedi anche dei vecchi libri buttati qua e là, leggi i primi titoli che trovi: *Arcanum Hermeticae Philosophiae Opus* di Jean D'Espagnet, il *Libro della legge* di Aleister Crowley, *Clavius Solomonis* di Olaus

Wormius, *The Magus* di Francis Barret, *Le Satanismo et la Magie* di J.K. Huysmans ed altri ancora. Sono libri maledetti e pericolosi, ed emanano un'aura malvagia e negativa che ti fa rabbrividire.
Hai la nausea e ti senti soffocare, questo luogo è maledetto, senti nella tua testa le urla dei disgraziati che sono caduti vittima dei riti diabolici dei Westlake prima e della follia omicida di Caleb dopo, non puoi restare qui un secondo di più, ma prima di andare via il tuo sguardo cade su di una specie di pendaglio, sembra una stella con un occhio al suo interno, del tutto simile ad uno dei disegni dipinti sulle pareti di questa stanza.
Non puoi indugiare altrimenti, se vuoi puoi prenderlo (segna tra gli oggetti "amuleto"), *nell'occasione in cui potrai usarlo dovrai aggiungere 8 al paragrafo in cui ti troverai.*
Vai al **§29**

§8

Sei terrorizzato da quell'ombra e quel verso che sembra provenire dagli abissi dell'inferno, ma il mazzo di chiavi è a soli 3m da te, basta uno scatto e poi fuggire via...prendi un respiro profondo e ci provi...
Fai due lunghi passi velocemente e raggiungi il tavolo ma dall'ombra, dove la puzza è più forte, si alza un latrato bestiale ancora più profondo, non puoi non volgere lo sguardo verso il buio sul fondo della stanza, dove una creatura che sembra un grosso cane, ma non è proprio un cane, esce con occhi che paiono pire di fuoco e fauci con denti

aguzzi pronte a sbranarti.
Quando il demone famigliare ti balza addosso non riesci nemmeno ad urlare, non riesci a fare nulla se non restare immobile, congelato da un terrore abissale, l'unica buona notizia è che non avverti alcun dolore perché quando le zanne del demone affondano nella tua gola il tuo cuore ha già cessato di battere, non reggendo allo spavento...
Perdi di colpo tutti i punti di Sanità rimasti.
Vai al **§2**

§9

Non senza timori raggiungi la fine del corridoio dove gira dietro un angolo, è da qui da cui siete scappati, continui a sentire flebili sussurri e sinistri rumori tutt'attorno, mentre le ombre sembrano strisciare ovunque sulle pareti di questo motel.
Siete nuovamente nella hall di ingresso, la luce è soffusa perché la lampadina che pende dal soffitto è sporca del sangue di tuo cugino, a proposito, ti accorgi che il suo corpo non c'è più...la moquette è sporca di sangue e ci sono schizzi sul banco della reception e sulla poltrona di fintapelle scadente, ma del corpo di Ben non c'è traccia.
Rimani sorpreso e terrorizzato allo stesso tempo, sei certo che il corpo di Ben si trovasse pochi minuti fa. Ricordi bene quando era rimasto indietro apposta per fare uno scherzo alle ragazze, eri con loro nel corridoio quando hai sentito le urla di aiuto e di dolore di tuo cugino assieme a dei colpi pesanti calati con ferocia. Quando sei arrivato Ben era riverso in un lago di sangue, con il ventre

squarciato e le viscere che gli uscivano. Atterrito sei corso indietro per evitare alle ragazze quella orrenda vista, e vi siete nascosti in quell'anfratto buio per alcuni minuti sperando che fosse solo un incubo.
Ora sei qui nuovamente, ed il corpo di Ben non c'è più, e non è questa la sola cosa a spaventarti, da qui vedi benissimo che la porta d'ingresso è stata chiusa e bloccata con delle robuste catene.
Sempre brandendo la mazza ti lanci verso la porta, provi a rompere la catena ma inutilmente, la porta è sbarrata. Dove trovare un'altra via d'uscita.
Ti siedi sulla poltrona a pensare, davanti a te c'è appesa alla parete una stampa de "La nave dei Folli" di Hyeronimus Bosch, una stampa ingiallita e logorata dal tempo.
-Angeli e mostri si imbarcano sulla nave dei folli.- dice Alice guardando il quadro.
-Cosa?-
-E' l'unica cosa che mi ricordo delle lezioni di storia dell'arte su Bosch.- risponde singhiozzando, -Trovo inquietante trovare un dipinto con un tale significato in questo posto.-
Scatti in piedi e lasci perdere il quadro, dovete trovare un'altra uscita.
C'è una porticina proprio dietro al banco reception (**§17**), ed un'altra dalla parte opposta da cui arrivi tu (**§23**), altrimenti puoi tornare indietro e provare a vedere se ci sono porte aperte (**§26**) o dirigerti in fondo al corridoio (**§18**).

§10

Il colpo di Caleb è fatale, senti come se la testa si spaccasse in due, vedi solo sangue mentre cadi nella palude da dove nessuno ti tirerà più fuori, affondi nella melma e mentre ti inghiotte chiudi gli occhi per sempre…

-Jacob. Jacob.- una voce ti chiama, ma sei così stanco…-Jacob, svegliati.-
Apri un occhio, c'è luce tutt'attorno e vedi alcune persone con un camice bianco, dopo alcuni secondi ti rendi conto di non essere più nella palude, ma disteso su di un lettino.
-Jacob. Tutto bene?- quello che sembra un dottore ti sta chiamando.
-Chi è lei?- domandi, confuso, -Dove sono?-
-Sono il dr.Machen, ti ricordi?-
Scuoti la testa.
-E' ancora intontito per l'esperimento di ipnosi, dottore.- senti dire una voce alle tue spalle.
-Sai dove ti trovi?- domanda ancora il dottore.
-No…ero…ero nella palude…-
-Sì, è così…o quasi…-
-C…cosa?-
-Abbiamo provato un esperimento di ipnosi fuori dai canoni, ricordi? Ti sei offerto come volontario. Abbiamo utilizzato dei psicofarmaci assieme all'ipnosi che ti inducessero a rievocare un evento sconvolgente della tua giovinezza, per affrontarlo nuovamente.-
-Io…intendete dire che Ben, Alice e Maya…-
-Sono morti, Jacob, molto tempo fa…-
-Caleb! È stato Caleb!- esclami agitandoti, senti

che sei legato ad un lettino e vedi degli elettrodi attaccati a braccia, testa e petto.
-Calmati, Jacob, è tutto passato.-
-Caleb li ha uccisi! Io...io ho provato a fermarlo, ma lui...lui è troppo forte...-
-Sì, lo sappiamo,- il dottore cerca di tranquillizzarti poggiando una mano sul tuo petto, -noi eravamo qui con te.-
Vedi un altro medico avvicinarsi al dottor Machen:
-Cosa facciamo dottore? Ormai il soggetto è irrecuperabile...la personalità di Caleb è predominante e non c'è verso di soffocarla...ucciderà ancora se non interveniamo.-
-Già.-
-Gli ordini sono precisi.-
-Sì, lo so. Procediamo come stabilito.-
Il dottore ti guarda: -Tu sai quanto sia pericoloso Caleb, non è vero?-
-Sì, è un pazzo assassino! Un mostro.-
-Esatto, abbiamo provato a fermarlo con un esperimento di ipnosi, speravamo che potessi farcela Jacob, ma non è andata così. Caleb non ha ucciso solo Ben, Alice e Maya in quel motel, parecchi innocenti sono morti a causa sua...è per questo che siamo qua. Per fermarlo.-
-Capisco.- asserisci.
-Caleb non nocerà più ad alcuno, te lo prometto. Ora riposati, te lo meriti.-
D'un tratto avverti come una presenza soffocante dentro di te, non sei più padrone del tuo corpo e della tua mente, improvvisamente ti odi parlare con voce bassa e profonda: -Salve, dottore.- non sei tu, non puoi essere tu a parlare.

-Caleb...questa è l'ultima volta che ci vediamo.- sentì rispondere il dottore, ma tu sei come impotente, c'è una forza oscura dentro di te che ha annullato ogni tua volontà.
-Io tornerò, dottore.- continui con voce profonda e calma.
-Non credo.- il dr.Machen prepara un ago con una sostanza da iniettarti in vena.
-Si ricordi, dottore, che io vivo nei deboli e negli umiliati. Dove ci sono loro ci sarò anch'io.-
Osservi il dottore iniettarti qualcosa in vena, e l'ultima cosa che vedi prima di addormentarti è una cartella clinica in braccio ad una infermiera, la vedi bene perché è proprio vicina a te, c'è la foto di un uomo calvo e grassottello sui cinquant'anni, la carta stampata porta il logo dell'ospedale psichiatrico di Hobb's End, riesci a leggere altre parole come "schizofrenia" , "paranoia", "sdoppiamento di personalità" e "follia omicida", ma quello che più ti raggela il sangue delle vene sono due nomi ben in evidenza, il primo è quello di Caleb, affianco alla voce "personalità dominante aggressiva e psicotica" e poi quello di Jacob Lyne, il tuo, affianco alla voce: "paziente"...

Purtroppo l'esperimento non è andato a buon fine, Caleb si è dimostrato più forte e col tempo prenderà ancor di più il sopravvento, l'unico rimedio per fermare questo psicotico omicida è di rendere inoffensivo l'uomo la cui volontà è ormai assoggettata al suo volere, vale a dire tu...
Sei già addormentato quando il dottor Machen comincia la sezione delle fibre nervose di parte

della sostanza bianca del tuo lobo frontale cerebrale, operazione più comunemente nota come lobotomia...d'ora in poi non avrai più nulla di cui preoccuparti...le voci, gli incubi, il dolore non ci saranno più...sei felice...

La tua avventura finisce qui.

§11

Scapperesti immediatamente da qui se non fosse che vedi sul fondo della stanza degli scalini che conducono ad un'altra porta.
-Noi non entriamo là dentro!- urlano le ragazze, col volto stravolto e la voce disperata.
-C'è una via di uscita dall'altra parte, dobbiamo farci forza. Copritevi gli occhi.-
-Lui sarà qui da un momento all'altro.-
-A maggior ragione dobbiamo andare via.-
D'un tratto senti dei passi pesanti proprio sopra la tua testa ed il sangue ti si ghiaccia nelle vene, le ragazze ammutoliscono, capite che è sopra di voi.
-Avanti.- sussurri, muovetevi.
Le ragazze chiudono gli occhi, tu prendi la mano di Alice e le guidi per la stanza, stai già per raggiungere gli scalini quando vedi un banco diverso dagli altri, ci sono devi fogli, dei quaderni, dei disegni, ti fermi e ne prendi in mano uno, capisci che sono i pensieri folli di Caleb, i pensieri di un maniaco omicida, la loro lettura potrebbe atterrirti ma la curiosità è forte.
Se vuoi leggere alcuni dei folli pensieri di Caleb vai al **§7**

Se invece vuoi andare via di qui il prima possibile vai verso la porta al **§29**

§12

Ti ricordi del fischietto che usava la madre di Caleb per tenere a bada il figlio, lo prendi di tasca e vi soffi dentro, il suono è lungo ed acuto, Caleb si porta le mani alle orecchie, capisci che il suono gli dà parecchio fastidio e lo disorienta.
Tieni il fischietto tra le labbra continuando a soffiare mentre, brandendo la mazza da baseball affronti Caleb.

Caleb (infastidito dal suono)
Abilità 15 Resistenza 40

Se riesci a portare la resistenza di Caleb a 4 vai al **§14**
Se invece non ce la fai vai al **§10**

§13

Prendi la chiave che hai trovato nel cassetto della stanza, entra nella toppa e gira, la porta, quasi mossa da una forza invisibile si apre verso l'interno, dentro c'è un forte odore di chiuso, accendi a luce e ti rendi conto di trovarti nella stanza da letto di un bambino…
Entrate dentro, Alice va subito alla finestra ma anche questa dà sulla palude, c'è addirittura un albero ritorto i cui rami simili a tentacolo rinsecchiti battono contro il vetro della finestra.

La stanza sembra in ordine a differenza di altre che portano la povere di anni, il letto è rifatto, c'è una piccola scrivania di legno con su un album da disegno, dei libri per ragazzi, delle matite colorate mangiucchiate, ed alcuni quaderni. Ciò che più spaventa è però quello che vedi appeso alle pareti della camera, sono disegni di un bambino con forti problemi mentali, la maggior parte dei soggetti riguarda una figura nera dalla testa deforme che uccide altre persone, non serve essere degli psicologi per accorgersi che l'assassino ha fattezze abnormi, e che le vittime sgorgano sangue in ogni dove. Tutti i disegni portano la firma di Caleb, ma uno in particolare richiama la tua attenzione. Lo prendi in mano e lo stacchi dalla parete, non hai alcun dubbio, è il disegno di Caleb mentre uccide tuo cugino nel salone d'ingresso del motel...
-Chi è questo pazzo?- strilla Alice ormai esasperata, -E' stato lui ad uccidere Ben, vero?-
Tu annuisci e racconti alle ragazze la storia che tuo cugino aveva in serbo per loro.
-Non ci credo,- Alice si siede sul letto con le mani nei capelli, Maya l'abbraccia, -quell'idiota...ci ha portate qui per spaventarci...-
-Non credo immaginasse che le storie fossero vere.- le rispondi.
-Ma invece è così, ed ora siamo dentro questo posto orrendo con un maniaco omicida! E se Ben si è fatto ammazzare, beh allora noi non abbiamo molte speranze.-
-Non è detto, possiamo ancora scappare.-
-Non mi sembri uno in grado di portarci fuori di qui, ci hai portati nella tana del lupo.-

-Io…-
-Mi spiace solo di aver portato un'amica, come Ben mi aveva chiesto…un'amica per suo cugino…-
Ti senti umiliato e ferito, Alice sta parlando perché spaventate e terrorizzata, ma sai che quanto sta dicendo è esattamente ciò che pensa di te.
Guardi Maya, non era stata tua l'idea di venire qui con Ben, Alice ed un'amica, aveva organizzato tutto tuo cugino, sapendo che non sei molto popolare tra le ragazze aveva combinato un tranquillo weekend di paura, ma ora la situazione era degenerata, Ben era stato ucciso barbaramente da un folle, ed ora che sei l'unica speranza per queste due ragazze queste hanno già perso ogni fiducia nei tuoi confronti, una sensazione che conosci bene.
Ti guardi attorno, cerchi di non ascoltare le parole di Alice, quando il tuo sguardo si fissa su un'immagine distorta e deforme, quella di uno specchio infranto, posto dietro la porta…
-E' l'unico oggetto rotto nella stanza.- pensi ad alta voce. Ti avvicini allo specchio, è dentro una cornice rotonda, specchiandoti vedi il tuo volto deformato e mostruoso.
–E' così che si vede, specchiandosi in uno specchio in frantumi riesci ad accettare la sua deformità, ma uno integro potrebbe farlo impazzire.- ti volti verso le ragazze.
-Avete uno specchietto?-
Maya guarda dentro la sua borsa che ha ancora al braccio, mette dentro una mano e ti passo un piccolo specchietto, potrebbe tornare utile, pensi.
Se decidi di usarlo aggiungi 3 al paragrafo in cui ti troverai.

-A cosa ti serve?-
-Credo che questo pazzo odi la propri immagine riflessa.-
-E lo fermerai con uno specchietto?- avverti nel tono di Maya una forte ironia.
-Chi può dirlo? Forse sarà più efficace di questa mazza da baseball che continuo a portarmi dietro.-
Mentre discutete noti sul comodino uno strano libro dalla copertina scura in pelle, è un libro molto vecchio e ti incuriosisce.
Ti avvicini e lo prendi in mano, si tratta del *Vobiscum Satanas* di un certo Thermogorothus, un mago alchimista del XVII secolo bruciato nel rogo dell'inquisizione assieme ai suoi libri di demonologia e spiritismo. Non ti sorprende che questo maniaco legga libri che trattano di evocazione di demoni e affini, ed ancor di più senti il bisogno di lasciare questo motel maledetto.
D'un tratto il rumore di passi pesanti di costringe a voltarti, guardi fuori dalla finestra, vedi solo la palude puzzolente, con la pioggia che sferza i canneti e le piante paludose, eppure sei sicuro che i passi provengano da fuori.
-Andiamo via.- ti supplica Alice, -Andiamo via di qui.-
Uscite dalla stanza e ritornate al piano sottostante.
Se hai la chiave e vuoi uscire sul molo *vai al numero scritto sull'etichetta*
Se vuoi scendere le scale vai al **§15**
Altrimenti puoi sempre tornare indietro e prendere l'altro corridoio (**§9**) facendo attenzione a non incorrere in spiacevoli incontri, o provare le porte se non lo hai ancora fatto (**§26**)

§14

Caleb barcolla, il suo grosso corpo dalla testa deforme, ormai non si regge più in piedi, tu sei inginocchiato a terra, esausto e ferito, lo vedi cercare di appoggiarsi al pozzo per reggersi in piedi. Con un ultimo sforzo ti lanci contro di lui, il muretto si sbriciola e Caleb cadde in quel pozzo senza fondo da cui non tornerà mai più indietro.
Ti siedi nella melma paludosa a respirare, a recuperare le forze, mentre la pioggia continua a cadere incessantemente, ti senti tutto un dolore, ma ormai è fatta, non devi più avere alcun timore.
Ti aiuti ad alzarti puntando la mazza in terra e poi, lentamente, ti incammini verso la macchina.
Vai al **§30**

§15

-Scendiamo.- dici coraggiosamente.
-Sei pazzo?- protesta Alice, -E' il luogo più ovvio dove l'assassino di Ben si possa trovare.-
-Questi vecchi motel hanno delle cantine con delle uscite che danno direttamente all'esterno...e per quel che ne sappiamo l'assassino di Ben può trovarsi ovunque, qua sotto non sarà più pericoloso né più sicuro di un altro posto.-
-Tu non hai la minima idea di cosa c'è là sotto.- strilla Alice, ormai esausta. –Come non hai la minima idea di come portarci via di qui.-
-Io...io sto facendo quello che posso,- cerchi di giustificarti, -io non sono come Ben...era lui quello coraggioso...-
-...e nemmeno in una simile situazione riesci a

comportarti da uomo?- continua Maya, -Devi solo portarci a casa, ma continui a farci girare a vuoto in questo orrendo posto abitato da un maniaco.-
-Mi spiace...-
-Non basta dire mi spiace.- insiste Alice, -Se non fossi un vigliacco ci avresti portato via da un bel pezzo, ma hai più paura di noi ad ogni angolo ed in ogni stanza. Se torniamo a casa non voglio più rivederti.-
Ti mordi il labbro, vorresti risponderle a tono ma non ci riesci, ti senti umiliato e frustrato, le ragazze sono ingiuste con te, non è stata tua l'idea di venire qui e non è colpa tua se non sei un uomo d'azione. Il fatto che siano terrorizzate non giustifica il fatto che invece di rincuorarti non fanno altro che demoralizzarti ed umiliarti ancora di più ma, dopotutto, hanno ragione, sei sempre stato un debole ed un vigliacco, e per loro sfortuna tu sei la loro unica speranza di salvezza.
Scendi le scale sempre con la mazza in pugno, il corridoio sottostante è illuminato debolmente, le luci sono accese, noti che le pareti sono cambiate, non c'è più la carta da parati, ma cemento stonacato con grosse chiazze di umido.
Trovate subito una porta di fronte a voi, è molto artigianale, fatta con delle asse di legno inchiodate tra di loro, senti anche una strana puzza provenire dall'altra parte.
Tiri la porta verso di te, dentro è debolmente illuminato, ci sono diverse candele, bianche, nere e rosse sparse tutt'attorno che rendono l'atmosfera ancora più tenebrosa. Devi trovarti in una sorta di seminterrato di quel pazzo, ci sono banchi da lavo-

ro con arnesi taglienti e strumenti di tortura, schizzi di sangue rappresi ovunque, drappi neri, feticci ed oggetti di magia nera, dal soffitto pende una gabbia con dentro un cadavere in avanzato stato di decomposizione, ci sono scritte insanguinate sui muri, strani segni e simboli magici e diabolici, ma soprattutto proprio di fronte a voi, appeso ad un gancio da macellaio c'è il corpo di Ben, con la testa innaturalmente piegata su di un lato e le viscere che gli escono dallo squarcio nel ventre, hai un sussulto e le ragazze urlano e si stringono l'un l'altra terrorizzate (perdi 1pt Sanità. Se fallisci il tiro paura vai al **§3**).
Vedi anche che da una delle tasche della giacca ormai consunta del cadavere nella gabbia esce un vecchio taccuino, non dovresti avere difficoltà ad afferrarlo, ma le ragazze sono terrorizzate e qua l'aria è davvero pesante, ti sembra di udire nella testa le urla strazianti di dolore delle vittime di Caleb e della sua follia; c'è un'altra cosa che attira la tua attenzione, un oggetto voluminoso, forse un grosso specchi ovale, coperto da un telo nero.
Se vuoi prendere lo stesso il taccuino dal cadavere vai al **§25**, dare un'occhiata sotto al telo al **§20.**
Altrimenti cerca di uscire subito di qui proseguendo al **§11** , altrimenti se vuoi ascoltare le ragazze puoi tornare indietro ed uscire sul molo (se hai la chiave *vai al numero scritto sull'etichetta*), salire le scale (**§4**) , altrimenti puoi sempre tornare indietro e provare le porte se non lo hai ancora fatto (**§26**) o prendere l'altro corridoio (**§9**).
Ricordati che se dovessi ritornerare qui dovrai ignorare la perdita di sanità ed il relativo tiro pau-

ra.

§16

La massiccia figura di Caleb avanza verso di te brandendo il machete sporco del sangue delle due ragazze, tu arranchi, cerchi di scappare, ma sei troppo spaventato e incespichi continuamente nel terreno misto di ghiaia e fanghiglia, mentre la pioggia rende ancora più difficile la tua fuga.
Provi a fuggire tra i canneti, affondando nella palude fino alle caviglie, ma questo è il suo territorio di caccia, non puoi pensare di scappargli. Senti il grugnito bestiale di Caleb che ti segue senza fermarsi.
D'un tratto tra i canneti sbuca un vecchio pozzo, con un muretto di pietre e sassi alto poco più di un metro. Dai un'occhiata dentro, è molto profondo e le pareti sono ripide, se riuscissi a farlo cadere dentro saresti salvo.
Caleb è ormai arrivato, con il machete sta spazzando via le canne lungo la sua strada, puoi sentire la puzza del suo corpo e riesci a vedere il giallo dei suoi occhi diabolici...

Se vuoi provare ad affrontarlo con la mazza da baseball vai al **§21**
Se hai un amuleto e vuoi usarlo *vai al paragrafo seguendo le istruzioni che ti sono state date.*
Se hai un fischietto di metallo e vuoi usarlo *vai al paragrafo seguendo le istruzioni che ti sono state date.*
Se hai uno specchietto e vuoi usarlo *vai al para-*

grafo seguendo le istruzioni che ti sono state date.

§17

La porta dietro al banco reca la targa “riservato”, deve trattarsi di una stanza privata, forse potresti trovare delle armi o la chiave per aprire il catenaccio.
La porta è chiusa ma la serratura è vecchia, forzandola potresti aprirla.
Trovi un cacciavite (segnalo tra gli oggetti se dopo vuoi tenertelo) sotto al banco, e mentre senti la tempesta fuori che ulula e dei passi pesanti che provengono da chissà dove provi ad aprire la porta.

Si tratta di una prova di abilità.
Lancia 2d6 se il punteggio è inferiore o uguale alla tua abilità il tiro è riuscito e la porta si apre al **§5.**
Altrimenti se è superiore alla tua abilità il tiro è fallito e la porta non si apre.
Se vuoi puoi provare a sfondarla, che sia con un calcio o con la spalla non importa, devi comportarti come in uno scontro vero e proprio, i danni inferti dalla porta sono i danni che ti fai cercando di sfondarla.

Porta	Abilità 7	Resistenza	8

Puoi ovviamente interrompere quando vuoi e scegliere un’altra destinazione, tornare indietro e provare le porte se non lo hai ancora fatto (**§26**) o prendere l’altro corridoio (**§18**)

Se sfondi la porta puoi proseguire al **§5**

§18

Tendendo bene le orecchie in cerca di rumori sospetti vi incamminate lungo il corridoio, l'odore stagnante della palude qui dietro è molto forte, le chiazze di umido sulle pareti e sul pavimento sono certamente delle infiltrazioni di quella lurida fanghiglia. Qui la luce è sempre più rada, alcune lampadine che pendono dal soffitto vanno ad intermittenza o non vanno proprio, ogni tanto ti sembra di sentire dei flebili sospiri o sussurri, ma anche rumore come se qualcosa stesse grattando sotto il pavimento...

Facendo appello al tuo sangue freddo avanzi con cautela fino alla doppia porta alla fine del corridoio, le ragazze sono sempre dietro di te, aggrappate alla tua maglia.

Fai un lungo respiro mentre afferri la maniglia della porta, la apri lentamente con l'immancabile cigolio sinistro, d'improvviso la porta si spalanca con uno sbuffo di vento e cadete all'indietro, lo spavento è tale che le ragazze non trattengono un urlo e tu credi di morire di infarto (perdi 1pt Sanità. Se fallisci il tiro paura vai al **§3**).

Passato lo spavento ti rialzi e raccogli la mazza, entra della luce lunare da una finestrella in alto e puoi ancora vedere dove mettete i piedi. Aiuti le ragazze a rialzarsi, cerchi di rincuorarle, dici loro che tra poco sarete fuori, loro fanno finta di crederti ed attraversate la porta.

Ti ritrovi su un vano scala, con scale che scendono

e salgono, mentre sul pianerottolo c'è una porta di metallo, attraverso la finestrella con l'inferriata vedi che la porta dà su un molo di legno soprastante la palude, fuori piove a dirotto e c'è anche una barca di legno attraccata, , potrebbe essere un mezzo per fuggire di qui.

Se hai la chiave e vuoi uscire sul molo *vai al numero scritto sull'etichetta*
Se vuoi scendere le scale vai al **§15**
Se vuoi salirle vai al **§4**
Altrimenti puoi sempre tornare indietro e provare le porte se non lo hai ancora fatto (**§26**) o prendere l'altro corridoio (**§9**)

§19

Ma certo! Lo specchio! Ti ricordi dello specchio infranto nella stanza di Caleb, lui non può sopportare di vedersi, il suo aspetto deforme è ciò che lo ha portato alla pazzia. Tiri fuori lo specchio di Maya e lo punti contro Caleb.
-Guardati Caleb!- gli urli tirando fuori le ultime gocce di coraggio rimaste, -Guarda quello che sei!-
Caleb ti è di fronte e fissa lo specchio con i suoi occhi gialli, il suo sguardo sembra atterrito, sconvolto, urla in maniera agghiacciante, un verso soffocato come le urla di un muto.
La vista dello specchio lo sconvolge a tal punto che si porta un braccio di fronte al volto per coprirsi mentre con l'altro sventaglia il machete alla cieca, avanzando verso di te. Il mostro arranca tagliando l'aria con il machete, lo senti grugnire, prova a sol-

levare nuovamente lo sguardo ma tu sei sempre lì a puntargli il riflesso della sua anima nera come la pece e desolata come l'inferno.
Attendi che sia prossimo al muretto instabile del pozzo e con un ultimo sforzo ti lanci contro di lui, il muretto si sbriciola all'impatto e Caleb cade in quel pozzo senza fondo da cui non tornerà mai più indietro.
Ti siedi nella melma paludosa a respirare, a recuperare le forze, ti senti tutto un dolore, ma ormai è fatta, non devi più avere alcun timore.
Ti aiuti ad alzarti puntando la mazza in terra e poi, lentamente, ti incammini verso la macchina.
Vai al **§30**

§20

Ignori le proteste della ragazze e ti avvicini al telo nero, sembra proprio che sotto ci sia uno specchio ovale retto su un piedistallo di legno, ti sembra di sentire qualcosa avvicinandoti, voci confuse, sussurri, parole flebili in qualche lingua morta.
Sollevi di colpo il telo e ti trovi di fronte ad uno specchio dalla superficie nera, che non riflette alcuna luce, come se stessi fissando un abisso...sei sorpreso e stupefatto, ti avvicini di più con lo sguardo quando d'un tratto un'immagine prende forma, dapprima sembra la tua, vedi il tuo volto atterrito e stupefatto, ma d'improvviso vedi i tuoi lineamenti cambiare forma, diventano più grezzi e deformi, ed il cuore di salta in gola quando capisci che la tua immagine si sta tramutando in quella di un mostro dal volto deforme coperto da una ma-

schera di pelle e lo sguardo omicida, il volto di Caleb...ma il terrore ti assale ancora di più quando hai la netta sensazione che ti stia fissando davvero con i suoi occhi gialli...cadi all'indietro per lo spavento quando lo vedi avanzare verso di te e le sue mani escono dalla specchio come se uscissero da una supreficie d'acqua...(perdi 1pt Sanità. Se fallisci il tiro paura vai al **§3**).
Le ragazze urlano, tu ti rialzi e correte verso la porta in fondo alla sala come se aveste il diavolo alle calcagna.
Vai al **§29**

§21

Brandisci la mazza da baseball stringendola tra le mani, sai che in uno scontro di forza non puoi avere la meglio, ma se riuscissi a sbilanciarlo o a colpirlo dietro la nuca potresti avere qualche possibilità
Col cuore gonfio di dolore e rabbia per la morte dei tuoi amici affronti Caleb.

Caleb Abilità 25 Resistenza 40

Capisci subito che batterti contro Caleb è una scelta fatale, un colosso nato per uccidere, il mostro non ci impiega molto a colpirti con il machete e ad eccitarsi alla vista del tuo sangue.
Vai al **§10**

§22

Apri la porta e vi ritrovate su un pontile di legno, la pioggia è forte e le gocce sono pesanti come piombo, il vento ulula e il senso di disagio ti soffoca.
Stai per raggiungere la piccola barca che galleggia sulle limacciose acque della palude quando vedi qualcosa legato al pontile, sembra una catena. Ti sporgi un poco e fai un balzo all'indietro quando vedi che la catena è legata al collo del cadavere di un poveraccio che era stato messo lì chissà quando (perdi 1pt Sanità. Se fallisci il tiro paura vai al **§3**).
Dici alle ragazze di stare alla larga e raggiungi la barca quando il vento si alza, getti la mazza da baseball dentro e subito dopo con un boato degno di un tuono la porta che avete lasciato alle vostre spalle si spalanca di colpo. Dall'abisso della follia vedi uscire un uomo spaventoso e grottesco, alto e grosso, con una maschera sul volto chiusa con delle cinghie, da cui si vedono protuberanze ossee deformi, mentre mani innaturalmente lunghe stringono un machete insanguinato...
La belva urla, ha trovato la sua preda, le ragazze sono gelate dalla paura e non riesci a schiodarle, se vuoi salvare la pelle almeno tu devi fuggire (**§27**), oppure puoi restare ad aiutare le ragazze fino all'ultimo (**§2**)

§23

Ti avvicini sempre con circospezione alla porta, sopra c'era una targhetta che è stata graffiata con qualcosa, forse un cacciavite, ma riesci bene a leg-

gere “magazzino”.
Sempre lentamente e col cuore che batte all’impazzata afferri la maniglia e la giri, la porta è aperta, ma non appena la apri vieni stordito da un puzzo di zolfo terribile, le ragazze indietreggiano nauseate, tu ti porti una mano sul naso per tapparlo per apri la porta.
Dentro è buio, ma la luce dall’ingresso entra a sufficienza per permetterti di vedere dentro il piccolo magazzino (saranno sì e no 30mq), oltre al disordine, degli scaffali e, proprio di fronte a te, un tavolo di legno con del ciarpame appoggiatovi sopra, ma soprattutto quello che sembra proprio un mazzo di chiavi con almeno una ventina di chiavi, probabilmente quelle di tutto il motel, forse anche quella del catenaccio.
Fai un passo dentro per raggiungere il tavolo ma d’un tratto vedi nella parete opposta un’ombra ergersi minacciosamente…è un’ombra di grosso cane che però non è proprio un cane…mentre ti fermi senti un grugnito gutturale provenire dal fondo della stanza che ti gela il sangue nelle vene (perdi 1pt Sanità. Se fallisci il tiro paura vai al **§3**).
Sei ancora in tempo per fare un passo indietro, chiudere la porta e provare la porticina dietro al banco se non lo hai ancora fatto (**§17**) altrimenti puoi tornare indietro e provare a vedere se ci sono porte aperte (**§26**) o dirigerti in fondo al corridoio (**§18**).
Ma se proprio vuoi tentare uno scatto per afferrare il mazzo di chiavi e poi correre via tenta la fortuna al **§8**

§24

Ti ricordi dell'amuleto che la madre di Caleb aveva sempre al collo, come una sorta di protezione, lo prendi di tasca e lo metti al collo, quando Caleb lo vedi capisci che ha una sorta di timore reverenziale, sembra quasi che ne abbia paura.
Brandisci la mazza da baseball e affronti Caleb.

Caleb (intimorito dall'amuleto)
Abilità 15 Resistenza 40

L'amuleto non solo sembra avere un potere contro Caleb, ma si tratta anche di un oggetto magico, maledetto, e se lo terrai al collo a lungo ti porterà alla morte.
L'amuleto ti toglierà 1pt di resistenza ogni due scontri.
Se riesci a portare la resistenza di Caleb a 4 vai al **§14**
Se invece non ci riesci vai al **§10**

§25

Il taccuino è vecchio, le pagine sono ingiallite ed alcune si sono sbriciolate da tempo, riesci però a leggere alcune note interessanti, capisci che questo poveraccio doveva essere un giornalista od un detective...

...i Westlake utilizzavano il motel come copertura per i loro loschi affari. In realtà erano dediti a pratiche oscure e diaboliche, sono certo che in qualche posto sotto il motel pratichino ancora riti

immondi, messe nere e sacrifici umani. Sembra che lo stesso figlio dei Westlake, Caleb, sia stato concepito proprio in uno di questi riti. Erzsébet Westlake durante una messa nera venne fatta accoppiare con un caprone, e da questa immonda unione nacque un bambino deforme, le cui protuberanze sulle ossa frontali e mascellari ricordano ancora i tratti bestiali del padre…
Caleb non era un bambino come gli altri, non poteva, manifestò subito una propensione alla violenza, uccideva gatti e cani in modi atroci, e quando anche la violenza si manifestò in casa, sua madre cercava di tenerlo a bada con un fischietto di cui, sembra, non sopportasse il suono, e cercava di proteggersi con un amuleto magico che portava sempre al collo.
Ma il demonio non lo si può controllare a lungo, Erzsébet provò ad ucciderlo prima che diventasse incontrollabile, lo soffocò e gettò il suo corpo nella palude, ma Caleb ritornò ed uccise tutta la sua famiglia e da allora vive qui, in questo buio recesso dell'animo umano.
Il suo cuore è nero come l'abisso.
È un folle maniaco che agisce solo per la volontà di uccidere, non si può ragionare con lui, non ci si può parlare o pensare di fermarlo in qualche modo. Non prova pietà, né rimorso o paura, e non si fermerà mai, fino a che non sarai morto…

Lasci cadere a terra il taccuino, sconvolto da questa storia…poi odi dei passi sopra di te, devi andartene subito!
Vai al **§11**

§26

Camminando radente alla parete ti avvicini alla prima porta, il cuore batte forte, ti chiedi cosa potrebbe esserci al di là della stanza, forse solo una camera vuota ed in disordine o forse...afferri il pomello e lo giri ma non si apre.
Provi la porta di fronte, chiusa anche questa. Cammini ancora cercando di ascoltare eventuali rumori di passi o altro, ma senti solo i tuoi. Altre due stanze chiuse, forse stai solo perdendo tempo, e Maya e Alice dietro di te si chiedono perché non correte via di qui, quando d'un tratto un tuono esplode all'esterno e le ragazze non riesco a trattenere un grido di spavento, ti afferrano il braccio e si aggrappano a te...cerchi di rimanere in passibile ma il tuo cuore è un martello pneumatico e vorresti essere ovunque eccetto che qui...un rumore alle vostre spalle ti obbliga a girarti di colpo...vedi una porta che si sta aprendo leggermente...era chiusa un attimo fa, ne sei certo, eppure...
-Andiamo a vedere, forse troviamo un telefono.- dici senza nemmeno credere alle tue parole, le ragazze sono terrorizzate e non proferiscono parola.
Senza indugiare ancora vai verso la porta con la mazza in mano, spingi un pochino la porta per guardare dentro. C'è un po' di luce che viene da fuori, non senti rumori, solo l'odore muffa che pervade ogni centimetro di questo posto.
Allunghi una mano dentro e spingi l'interruttore della luce vicino alla porta, la lampadina che penzola dal soffitto si accende.
-Entriamo.- dici deciso, -Non c'è nessuno.-
Apri la porta ed entrate dentro, poi chiudi la porta

alle tue spalle.
La camera sembra non sia utilizzata da anni, c'è polvere ovunque, il copriletto ne è pieno, dal lavandino e dal water esce della fanghiglia maleodorante, forse l'acqua della palude che sta dietro il motel. Chiudi la porta del bagno cercando di non vomitare.
Alice afferra il telefono sul comodino ma non può che imprecare quando si rende conto che è isolato e scoppia in un pianto nervoso.
Ti affacci alla finestra, purtroppo da direttamente sulla palude, vedi solo alcuni alberi contorti che sembrano essere ingoiati da quella melma schifosa, ti sembra che qualcosa si muova sotto la superficie verdastra, ma non ti interessa sapere cosa sia...
-Di qui non si passa, dobbiamo uscire dall'ingresso.- dici chiudendo la finestra, mentre fuori piove a dirotto.
-Ehi, guardate qui...- Maya ha aperto un cassetto ed ha trovato delle fotografie, -...non è possibile...- ve le mostra ed un brivido ti corre lungo la schiena.
Sono le foto che tuo cugino Ben teneva sempre con sé nel portafoglio, sporche di sangue...foto di lui con Alice, una assieme a te, una di Alice e Maya... sono scatti di alcuni mesi fa, dell'estate scorsa, dello scorso natale...tranne una...la prendi in mano e la lasci cadere, terrorizzato (perdi 1pt Sanità. Se fallisci il tiro paura vai al vai al **§3**)...è il primo piano del volto di Ben, esanime, nel salone del motel.
Chiunque abbia scattato questa foto l'ha fatto po-

chi minuti fa, ed ha voluto che la trovaste.
Trovi anche una chiave nel cassetto, ma non è una di quelle delle stanze del corridoio, la testa ha classica forma circolare nella parte superiore e trapezoidale in quella inferiore. Se la prendi segna la chiave tra i tuoi oggetti (*quando ti viene detto di usarla aggiungi 9 al paragrafo in cui ti trovi*).
-Ci ucciderà tutti.- Maya si è seduta sul letto e parla con voce sconsolata.
-No, vedrai ce la faremo.- Alice si è seduta affianco all'amica, abbracciandola.
-Presto saremo a casa a berci una cioccolata calda.-
-No, moriremo. E lui non potrà fare nulla per impedirlo.-
Le ragazze ti guardano, non hanno alcuna fiducia in te. Tu abbassi lo sguardo senza rispondere.
Qui comunque non c'è via d'uscita, devi tornare nel corridoio.
Se ti dirigi a destra va al **§18.** Se vai a sinistra vai al **§9**

§27

Le ragazze sono ormai perdute, se vuoi salvarti almeno tu non hai altra scelta, sei già nella barca quando il mostro si avventa su di loro con il machete facendone scempio.
Col cuore in gola levi l'ormeggio e cominci a remare verso la riva ad est del motel, mentre Caleb, massacrate le ragazze, si tuffa nell'acqua lercia e nuota verso di te.
Remi più forte che puoi come se avessi il diavolo

alle costole, vedi Caleb sparire nella melma ma non ti fermi lo stesso, remi per solo un minuto ma a te sembra un'eternità, finalmente raggiungi la riva di canne della palude. Salti giù nell'acquitrino e corri nel canneto, dopo pochi metri la vedi, eccola là in fondo, la vostra macchina. Stai quasi per crollare per la fatica quando dietro di te senti un urlo bestiale. Ti volti e vedi quel pazzo uscire dall'acqua fangosa come un mostro della palude, corri verso la macchina, ma sai che non ti lascerà andare, non puoi fare altro che affrontarlo qui.
Vai al **§16**

§28

La porta non è molto resistente, potresti sfondarla, che sia con un calcio o con la spalla non importa, devi comportarti come in uno scontro vero e proprio, i danni inferti dalla porta sono i danni che ti fai cercando di sfondarla.

Porta Abilità 6 Resistenza 10

Puoi ovviamente interrompere quando vuoi e scegliere un'altra destinazione
Verso il molo (se hai la chiave *vai al numero scritto sull'etichetta*), le scale da basso (**§15**), provare le porte se non lo hai ancora fatto (**§26**) o prendere l'altro corridoio (**§9**)

Se sfondi la porta puoi proseguire al **§13**

§29

Di corsa salite gli scalini, apri la porta e ti trovi finalmente all'esterno, piove a dirotto e vi trovate siete sul lato est del motel, la macchina è esattamente dalla parte opposta.
Ci sono piante rampicanti, arbusti ed alcuni alberi di palude tutt'attorno, dovete arrampicarvi su per un breve pendio facendo attenzione a non cadere da basso.
-Avanti,- dici alle ragazze, -un ultimo sforzo.-
Le aiuti a risalire il pendio fangoso e pieno di arbusti, cerchi di farti strada aiutandoti con la mazza da baseball mentre i rami degli alberi vi graffiano la pelle ed i vestiti, siete ormai vicini quando Maya scivola sul pendio fangoso e comincia a cadere verso il basso strillando...nello stesso momento il vento si alza, e con un boato fragoroso come un tuono la porta che avete lasciato alle vostre spalle si spalanca di colpo e dall'abisso della follia vedi uscire una essere spaventoso e grottesco, alto e grosso, con una maschera sul volto chiusa con delle cinghie, da cui si vedono protuberanze ossee deformi, mani innaturalmente lunghe che stringono un machete insanguinato...
La belva urla, ha trovato la sua preda, le ragazze sono gelate dalla paura e non riesci a schiodarle, se vuoi salvare la pelle almeno tu devi fuggire (**§16**), oppure puoi restare ad aiutare le ragazze fino all'ultimo (**§6**)

§30

Finalmente raggiungi ansimando l'automobile, in-

cespichi sul terreno bagnato, ti rialzi e ti appoggi alla maniglia della portiera, la apri e sali a bordo.
Per un attimo ti appoggi allo schienale, le tue ossa hanno un po' di sollievo, respiri a fondo, ce l'hai fatta, sei vivo...tuo cugino, Alice, Maya non ci sono più...ma tu sei vivo, sei sopravvissuto...metti una mano sotto il tappetino dell'autista e trovi le chiavi della macchina, non vuoi aspettare un secondo di più, metti in moto e parti a tutta velocità via da questo posto, sotto la pioggia incessante.
Ti fermi quando sei parecchio lontano, accosti su di una piazzola di sosta e spegni il motore, sei stanco morto, i tuoi occhi non restano aperti un secondo di più, ora sei salvo, sei al sicuro e puoi finalmente riposare...

-Jacob. Jacob.- una voce ti chiama, ma sei così stanco...-Jacob, svegliati.-
Apri un occhio, c'è luce tutt'attorno e vedi alcune persone con un camice bianco, dopo alcuni secondi ti rendi conto di non essere più in macchina, ma disteso su di un lettino.
-Jacob. Tutto bene?- quello che sembra un dottore ti sta chiamando.
-Chi è lei?- domandi, confuso, -Dove sono?-
-Sono il dr.Machen, ti ricordi?-
Scuoti la testa.
-E' ancora intontito per l'esperimento di ipnosi, dottore.- senti dire una voce alle tue spalle.
-Sai dove ti trovi?- domanda ancora il dottore.
-No...ero...ero in macchina...scappavo dal vecchio motel...-
-Sì, è così...o quasi...-

-C…cosa?-
-Abbiamo provato un esperimento di ipnosi fuori dai canoni, ricordi? Abbiamo utilizzato degli psicofarmaci assieme all'ipnosi che ti inducessero a rievocare un evento sconvolgente della tua giovinezza, per affrontarlo nuovamente.-
-Io…intendete dire che Ben, Alice e Maya…-
-Sono morti, Jacob, molto tempo fa…-
-Caleb! È stato Caleb!- esclami agitandoti, senti che sei legato ad un lettino e vedi degli elettrodi attaccati a braccia, testa e petto.
-Calmati, Jacob, è tutto passato.-
-Caleb li ha uccisi! Io…io l'ho fermato…l'ho gettato nel pozzo!-
-Sì, lo sappiamo,- il dottore cerca di tranquillizzarti poggiando una mano sul tuo petto, -noi eravamo qui con te. Ora non soffrirai più, Caleb non c'è più. Tu lo hai sconfitto. Ora riposati, te lo meriti.-
Vedi un'infermiera iniettarti qualcosa in vena, un sedativo probabilmente e l'ultima cosa che vedi prima di addormentarti è una cartella clinica in braccio alla stessa infermiera, la vedi bene perché è proprio vicina a te, c'è la foto di un uomo calvo e grassottello sui cinquant'anni, la carta stampata porta il logo dell'ospedale psichiatrico di Hobb's End, riesci a leggere altre parole come "schizofrenia" , "paranoia", "sdoppiamento di personalità" e "follia omicida", ma quello che più ti raggela il sangue delle vene sono due nomi ben in evidenza, il primo è quello di Caleb, affianco alla voce "personalità dominante aggressiva e psicotica" e poi quello di Jacob Lyne, il tuo, affianco alla voce: "paziente"…

***

Sono passati 10 giorni dall'esperimento di ipnosi, sei sempre nell'ospedale psichiatrico e ti senti molto meglio, i frequenti mal di testa sono spariti, e sembra anche le tue crisi aggressive e violente di cui, a detta dei medici e degli infermieri, hai sempre sofferto.
-Sei sceso all'inferno, Jacob,- ti ha detto il dr.Machen dopo l'esperimento, -e sei riuscito a tornare indietro lasciandoti alle spalle Caleb. Ora sei finalmente un uomo nuovo.-

Oggi è venuto a farti visita una persona speciale, l'ispettore Legrasse, non lo ricordi ma è stato lui ad arrestati l'ultima volta, 12 anni fa. È venuto a sapere che Caleb, la tua personalità violenta e psicotica, non c'è più, ed ha voluto sincerarsene di persona.
State parlando nel cortile dell'ospedale, seduti su di una panca, dopo un colloquio con te di circa mezz'ora sembra essersi convinto del buon fine dell'esperimento, ma da vecchio detective qual è si riserba di venirti a trovare di tanto in tanto.
-Io credo di averlo sconfitto, ispettore, l'ho gettato in un pozzo nero senza fondo, ma conoscendo Caleb non si può mai dire, lui vive nei deboli e negli umiliati, come me...forse un giorno potrebbe tornare.-
Il vecchio detective ti guarda e ti poggia una mano sulla spalla sorridendo:
-Se Caleb dovesse tornare...torneremo anche noi.-

Tu gli sorridi e poi volgi lo sguardo verso il tramonto, non lo ricordavi così bello.

CUORE NERO
-FINE-

Autore dell'immagine: Paola Pettinotti

IL VECCHIO MOTEL

FAGA

“Sarà divertente!” così diceva tuo cugino appena questo pomeriggio durante il viaggio. “Una volta arrivati al Vecchio Motel vi farò vedere il luogo dove è successo il Fattaccio, poi stasera ci racconteremo storie dell’orrore. Vedrete che spasso !” aveva poi aggiunto rivolto agli altri sul sedile posteriore. Sporgendosi verso di te aveva sussurrato “E quando le ragazze saranno terrorizzate al punto giusto… ehhh mi capisci cugino?”

Non sai dire se le ragazze siano terrorizzate al punto giusto, adesso come adesso, di sicuro tu lo sei. Purtroppo il tuo povero cugino non può approfittarne. L’ultima volta che lo hai visto era riverso nel salone del Vecchio Motel. Avresti voluto aiutarlo se solo…

“Pensieri inutili questi, adesso!” Fai cenno agli altri di rimanere indietro, nella relativa protezione di un anfratto buio. Quindi, brandendo saldamente la mazza da baseball, avanzi con cautela cercando di non lasciar trasparire il puro terrore che ti attanaglia le viscere.

Regolamento del gioco

Siete rimasti tu:
Alfredo Marnaglia
Lucia Bottene
Carolina Costina
Giulia Laffonti

Prendi un foglio e scrivici sopra questi nomi. Fai attenzione perche' i tuoi amici sono completamete terrorizzati dopo aver ascoltato storie dell'orrore per ore e visto il corpo di tuo cugino accasciato al suolo senza vita, non sanno fare altro che farfugliare frasi senza senso e piagnucolare: hanno i nervi a pezzi, obbediranno a qualunque cosa gli dirai. Tu sei quello che ha ancora un minimo di autocontrollo... quantomeno ne hai abbastanza per capire che dovete uscire il prima possibile da questo posto maledetto! Il tuo compito e' di badare a loro, dovrai riuscire a portarli fuori dal Motel sani e salvi... oltre logicamente a te stesso, piu' ne porterai fuori e meglio sarà. Qualora uno di loro dovesse... non farcela, sbarra il rispettivo nome. Se in un qualsiasi momento del gioco dovessi rimanere da solo senza alcun amico al seguito vai direttamente al **13**.
Tutto quello che avete e' la mazza da baseball ed una piccola scorta di candele.

Durante il gioco ti potrebbe essere assegnata una parola d'ordine; qundo giungi ad una conclusione della storia (bada, una qualsiasi!) alla fine controlla le seguenti per capire se hai agito bene:

NESSUNA PAROLA D'ORDINE: pessima performance, ritenta!
COPPIA: molto male, appena sufficente!
TRIS: così così... puoi migliorare!
POKER: non male, complimenti! però c'e' di meglio...
FULL: ottimo!

Ora sei pronto, impugna bene la mazza e buona fortuna.

Questo Motel e' dannatamente spaventoso. E' una struttura decrepita, in abbandono da piu' di dieci anni e dispersa nel bel mezzo di una zona di campagna che a quanto pare solo tuo cugino sapeva raggiungere, un luogo abbandonato. Stringi forte le dita attorno all'impugnatura della mazza e per un istante chiudi gli occhi ripensando agli ultimi avvenimenti... Appena arrivati al Motel era ormai buio e così avete deciso di entrare; il salone principale era stranamente sgombro da tavoli e sedie, un bancone sul fondo della stanza dietro al quale saliva per le stanze di sopra una barcollante scalinata a chiocciola di legno, in pessimo stato;ai lati dello stanzone altre due porte, chiuse, una a destra ed una a sinistra. Nient'altro, oltre a cio' che restava di un antico elegante lampadario di vetro appeso sbilenco al soffitto. Siete entrati in fretta e vi siete chiusi dentro, girando la chiave arrugginita nella toppa del vecchio portone di ingresso; tuo cugino vi aveva detto con tono serio che era meglio evitare che qualche vagabondo passando di lì decidesse di entrare... la frase aveva suscitato qualche risatina rigida tra le ragazze. Aveva quindi indicato il centro del salone dicendo che il Fattaccio, quel brutto omicidio a sfondo satanico, era avvenuto proprio là, dopodiche' siete entrati in una stretta crepa del muro che dava in una specie di stanzino secondario, un guardaroba o qualcosa del genere, semicollassato a causa di un crollo; un anfratto buio. Tuo cugino ha steso a terra le coperte ed ha tirato fuori alcune candele, distribuendole in cerchio attorno a voi: l'atmosfera era perfetta! E

poi una decina di storie dell'orrore, raccontate tra una risata e l'altra, a volte in silenzio con un sinistro brivido sulla schiena, pronti a voltarsi per ogni strano movimento delle ombre proiettate sulle pareti e causato dalla flebile luce delle candele oppure per qualche misterioso rumore prodotto probabilmente da animaletti innocui. Erano passate alcune ore, il sonno tardava a venire; tuo cugino ad un certo punto aveva deciso di andare a prendere delle bottiglie di birra lasciate in macchina. Dopo aver strizzato l'occhio in modo che solo tu lo potessi vedere aveva tirato fuori la chiave dalla tasca e si era diretto fuori dalla stanza. Subito ti eri accorto che aveva lasciato li da voi la mazza da baseball, un'ulteriore precauzione contro i "vagabondi". Appena il tempo di raccoglierla e di rincorrerlo che avete sentito quell'urlo spaventoso! Non sapresti dire se si è trattato di tuo cugino ma il tono era stranissimo, quasi... soprannaturale. Dopo qualche istante di panico impugnando le candele vi siete diretti lentamente verso la stanza di ingresso del Motel, maledicendo ogni singolo scricchiolio prodotto dalle vecchie assi del pavimento, ed avete visto tuo cugino disteso a terra... subito siete trasaliti udendo il netto suono di passi affrettati che salivano le scale a chiocciola e vedendo volute di polvere scendere dal soffitto.
Riapri gli occhi. La situazione e' pessima.

Vai al **3**

2

Alfredo e' morto stecchito, non respira ed ha numerosissimi tagli sulla testa. I tuoi amici non hanno il coraggio di avvicinarsi e ti guardano da distante silenziosi ed immobili, la luce soffusa delle candele che tengono in mano ad illuminare tetramente la scena. All'improvviso una vento sottile e gelido spegne tutte le candele ed in meno di un secondo restate nel buio piu' nero. Nei lunghi secondi che seguono senti i tuoi amici urlare disperati mentre vengono uccisi ad uno ad uno in modo doloroso.... Poi quando tocca a te ti ritrovi a pregare, ranicchiato in un angolo, che almeno il trapasso sia rapido...
R.I.P.

3

Avanzi con cautela cercando di non lasciar trasparire il puro terrore che ti attanaglia le viscere. Fai cenno agli altri di seguirti, decidi che forse e' meglio restare vicini dopotutto; ti obbediscono ma rimangono ad una certa distanza. Ormai sei a pochi passi dal corpo di tuo cugino, sembra immobile. La strana posizione in cui si trova e la luce tremolante delle candele non ti permette di capire in che condizioni versa... hai una bruttissima sensazione. Senti alcuni deboli scricchiolii provenire dal piano superiore, dev'esserci qualcuno. Anche i tuoi amici li hanno sentiti e la loro agitazione aumenta. Lucia Bottene con un filo di voce spezzata da singhiozzi di terrore dice "Andiamocene... s..subito! sfondate la porta, voglio...voglio andare via!!". Al-

fredo Marnaglia si sta dondolando avanti e indietro come uno di quei pazzi che si vedono in tv, ti fa rabbrividire. Giulia Laffonti si guarda continuamente attorno con gli occhi spalancati, in preda ad un fortissimo nervosismo. Carolina Costina ti afferra la mano, scossa dai tremiti e ti sussurra nell'orecchio "Portaci via da qui, ti prego!" ti volti e la vedi pallida come un cencio, con un'espressione terrorizzata. Annuisci incerto sorridendole e le lasci la mano. Prendi una candela ed accendi lo stoppino, devi...

Ti dirigi verso la porta d'ingresso con l'intenzione di sfondarla usando la robusta mazza da baseball **27**
Cerchi di avvicinarti con circospezione al corpo di tuo cugino, per cercare di capirne qualcosa di più **18**
Urli "Bastardo ti ammazzooo!" e corri di sopra furioso **7**
Apri la porta di sinistra **28**
Apri quella di destra **17**

4

In quanti siete rimasti , te compreso?

Siete in 3, Hai eliminato Alfredo Marnaglia e Giulia Laffonti dalla lista **29**
Siete in 4, uno dei tuoi amici ha tirato le cuoia **16**
Siete ancora tutti e 5 vivi e vegeti **15**

5

Dici ai tuoi amici di aspettarti ed entri titubante nel bagno. Non trovi nulla di interessante a parte schifezze viscide e qualche defecata di alcuni mesi fa. Non ci sono finestre od aperture. Rovisti tra i tavoli e trovi un volantino di qualche anno fa, un concerto di musica country. Nauseato e con la mente in sobbuglio ti dirigi verso la porta quando senti un grido! Ti avvicini alla porta con la candela in mano per vedere meglio e noti subito che i tuoi amici sono agitatissimi: i temi subito il peggio. Scopri che mentre eri dentro la stanza Giulia Laffonti e' misteriosamente scomparsa. Subito vi guardate attono scrutando con attenzione gli angoli bui del salone; vi aiutate con la luce delle candele guardando un po ovunque, con il cuore che batte a mille nel petto: niente! Iniziate a chiamarla... dopo un po' vi sembra di sentire le sue flebili urla angosciate provenire da di sopra: "aiuto, aiutatemi...aaah!" subito tutto tace. La disperazione inizia a prendere il sopravvento, tutto cio' e' stato terrorizzante! Con una debole scintilla di coraggio senti che disperarsi e' inutile e che se non volete morire tutti dovete muovervi, presto! Ormai la speranza di uscire vivi di lì inizia a vacillare... (ricordati di eliminare Giulia Laffonti dalla lista).

Se non l'hai gia' fatto puoi aprire la porta di destra per cercare un'altra possibile via di fuga 17
Dici agli altri di seguirti ed iniziate a salire le scale a chiocciola: forse di sopra c'e' la risposta che cercate **4**
Ti dirigi verso la porta d'ingresso con l'intenzione

di sfondarla usando la robusta mazza da baseball, sempre se non l'hai ga' fatto **27**
Oppure puoi tentare di esaminare con attenzione il salone di ingresso **21**

6

La creatura apre la porta di scatto e in quell'istante tu sferri un colpo rapido e violento, con tutte le tue forze!
Lo stress fa brutti scherzi... manchi completamente il bersaglio e cadi rovinosamente a terra perdendo l'equilibrio. La "cosa" ti oltrepassa e poco dopo senti degli urli soffocati dietro di te misti a rumori di colpi e di ossa rotte. Ti volti ma non vedi nulla, e buio e poco dopo il silenzio piu' opprimente di toglie il respiro. Senti un alito fetido e vedi due occhi rossi iniettati di sangue a pochi centimetri da te. Il dolore e' forte ma almeno dura poco.
R.I.P.

7

Appena finisci di gridare senti che uno dei tuoi amici e' caduto a terra svenuto a causa dell'estremo stress. Una ragazza ha iniziato a urlare di puro terrore. Qualcuno ti sta chiamando, ma non ti importa nulla. Sei gia salito a meta' scalinata e vedi solo buio di fronte a te; la luce della candela non illumina bene i dintorni. Con la mano destra tieni impugnata la mazza da baseball mentre con la sinistra tieni stretta la candela e segui il corrimano; dopo un giro di quasi 360 gradi correndo sui gra-

dini scricchiolanti arrivi in cima. Ti fermi e non vedi niente, e' buio la candela si e' spenta a causa della corsa. Senti ancora urla di terrore provenire dal piano terra; tra le urla ti stanno chiamando ancora dal fondo delle scale. Hai il fiatone e la rabbia che ti aveva pervaso fino a poco prima sta inesorabilmente scemando... il tempo di sentire una presenza toccarti la guancia sussurrandoti un'oscenita' all'orecchio quindi vieni sbattuto a terra. Non ti rialzerai piu', e i tuoi amici sono spacciati.
R.I.P.

8

All'improvviso ti rendi conto di una cosa stranissima: in questa circostanza assurda ti viene in mente la birra!
Buio. Scuoti il capo...
Hai un forte mal di testa... Stropicci gli occhi e ti guardi attorno. Le candele si sono consumate da tempo, ora sono spente. Vedi i tuoi amici dormire beatamente lì vicino.
Siete nello stanzino dove vi siete raccontati quelle storiacce dell'orrore... Ora ricordi! Tuo cugino, e' lungo disesto a terra! Dopo aver portato dentro le birre vi siete ubriacati di brutto e poi... volgi lo sguardo e vedi Carolina Costina assopita vicino a te. Arrossisci e sorridi.
Siete in macchina sulla via del ritorno, la mattina dopo. E' una splendida giornata. Metti un braccio attorno a Carolina e la stringi, lei ricambia sorridendoti.
Una bella esperienza, da ripetere! FINE!

9

Il tuo amico abbassa lo sguardo e obbedisce, rassegnato.

Se hai la parola in codice COPPIA **19**
Altrimenti **25**

10

Mentre i tuoi amici ti aspettano vicino alla porta tu penetri e ti aiuti con la luce tremolante di una candela: il pavimento e' molto disastrato, devi fare attenzione per non cadere in uno dei numerosi buchi che disseminano le tavole. Senti i tuoi amici bisbigliare tra loro. Metti per un istante il piede in fallo ed inciampi. Subito il soffitto e le pareti iniziano a tremare... qui sta per crollare tutto!

Torna **17** e prendi un'altra decisione

Oppure pensi che nonostante tutto potrebbe esserci qualche via di fuga anche se non sembra proprio **20**

11

Questo paragrafo non dovrebbe mai essere letto, cosa diavolo stai facendo?? Leggi paragrafi a casaccio? Stai barando per cercare la soluzione dell'enigma?!? O forse semplicemente ti e' caduto l'occhio proprio qui e ora continui a leggere per cercare di capire un qualche nesso logico..? Beh, in ogni caso ti do un consiglio: ritorna da dove sei

venuto!

12

Con uno scricchiolio sinistro apri con la mano tremante il battente. Una zaffata di marcio ti investe le narici.. la luce della candela ti permette di intravedere nella penombra un'oscura sagoma avvicinarsi rapidamente a te con andatura grottesca. L'angoscia ti serra la gola mentre la senti bofonchiare con un tono di voce che ha dell'animalesco! E' dietro la porta e sta per spalancarla..

Scappi! **14**
Ti prepari a tirare una mazzata, succeda quel che succeda **6**
Spalanchi la porta di scatto per cercare di investire quella... cosa **8**

13

I tuoi amici sono tutti andati! Dopo tuo cugino ad ognuno e' toccata una sorte sinistra. Il pensiero di essere rimasto da solo fa nascere una cupa disperazione nel tuo animo.
D'un tratto qualcosa ti sferra un poderoso colpo ai reni, ti manca il respiro e cadi bocconi. La candela ti sfugge di mano. Appena riesci a riprenderti un po' alzi la testa e prima che la tenue luce si spenga vedi a pochi centimetri di fronte a te le gambe, pare, di una persona; sono ricoperte di capelli, lunghi e scuri. Non hai mai visto nulla del genere, sorpreso e col cuore martellante in petto cerchi di solle-

vare lo sguardo ma non ci riesci, senti un colpo alla testa, che ti rompe il cranio. Un vago sorriso ti solca il volto, che morte assurda... Prima di chiudere gli occhi intravedi una mostruosa figura chinarsi su di te.
R.I.P.

14

Corri via urlando! Le scale sono la strada piu' sicura da seguire. Corri giu' per i vecchi gradini a perdifiato, rischi quasi di inciampare ed in pochi secondi sei tornato nel salone principale. Senti delle urla di orrore nel piano di sopra... hai abbandonato tutti i tuoi compagni al loro triste destino... Il senso di colpa di investe come uno schiaffone. Ci sono ancora delle candele accese nel salone,sparse sul pavimento ma nient'altro. D'un tratto senti dei colpi alla porta, una voce urla: "Aprite subito! Carabinieri!". La porta viene sfondata ed i due rappresentanti delle forze dell'ordine irrompono nell'edificio. Con le pistole spianate ti ordinano di alzare le mani. Vieni condotto in questura. Le indagini sveleranno che in una stanza del vecchio motel giacevano i corpi di tutti i tuoi amici squartati in maniera orribile, quasi irriconoscibili. E dopo le indagini e gli accertamenti tutti gli indizi porteranno a te, l'unico altro individuo presente nell'edificio in quelle ore. Il giudice non vorra' sentire alcuna ragione il giorno della sentenza: ergastolo.

15

Ripensi al tuo povero cugino... Inspiri profondamente e stringi la mazza. Dici agli altri di seguirti e ti prepari a guidare il gruppetto al piano di sopra, e' ora di fare luce su tutta questa faccenda!
(segna sul foglio la parola in codice FULL)

Vai al **23**

16

Prima tuo cugino e poi... non osi pensarci. Dovete continuare, l'unica via rimasta e' il piano superiore, là forse troverete un modo per fuggire da questo posto spaventoso, una finestra magari... tremi al solo pensiero di chi potreste trovare la' sopra.. sentite ancora qualche scricchiolio sporadico... Stringi forte la mazza da baseball.
(Segna sul foglio la parola in codice POKER)

Vai al **23**

17

La porta e' incastrata. Dopo alcuni nervosi tentativi riesci ad aprirla. Scosti appena, in modo da far entrare un po di luce all'interno: queste devono essere le vecchie cucine del motel... o almeno cio' che ne resta. Parte del soffitto e' crollato e vedi resti di credenze, attrezzi vari da cucina compresi mestoli e pentole sparsi un po' dappertutto. Qualcuno deve aver rovistato qui dentro, ma parecchio tempo fa visto che e' pieno di ragnatele. Il pavimento pre-

senta una quantità di grossi buchi.... la stanza sembra molto malridotta, pare quasi in procinto di crollare.

Apri la porta e ti addentri scostando le ragnatele, dev'esserci un'apertura per l'esterno! **10**
Se non l'hai gia' fatto puoi aprire la porta di sinistra per cercare un'altra possibile via di fuga **28**
Oppure puoi Urlare "Bastardo ti ammazzooo!" e correre di sopra in preda alla rabbia **7**
Dici agli altri di seguirti e iniziate a salire le scale a chiocciola: forse di sopra c'e' la risposta che cercate **4**
Potete esaminate il salone in cerca di qualcosa di utile, se ancora non lo avete fatto **21**
Se ancora non lo hai fatto puoi avvicinarti al corpo di tuo cugino, per cercare di capirne qualcosa di più **18**

18

Il corpo di tuo cugino e' disteso a terra, immobile. Ti avvicini cautamente, i tuoi amici ti seguono quatti quatti. Ti chini e rovesci il capo per vederlo in viso ma noti che il movimento fa assumere alla testa una posizione innaturale. Ti ritrai all'istante appena ti accorgi che tuo cugino ha il collo spezzato! Anche gli altri capiscono e rimangono atterriti. Qualcosa ha ucciso tuo cugino di proposito, ne sei certo! Sei terrorizzato, la paura ti annebbia la mente. "Dobbiamo andarcene! " reciti con malcelato orrore; rovesci nervosamente le tasche dei pantaloni di tuo cugino e ti accorgi che le chiavi

non ci sono, e nemmeno lì attorno: eppure eri sicuro di avergliele viste in mano poco prima! Ribalti il corpo e mentre la testa sballonzola di qua e di la una delle ragazze lascia cadere la candela che si spegne ed ha un conato di vomito, gli altri piagnucolano. La chiave non c'e'! Senza non riuscirete ad andarvene dall'ingresso principale, le porte sebbene vecchie e malridotte sono ancora robuste. Reciti una preghiera per tuo cugino e pensi a cosa sia meglio fare adesso...

Esaminate il salone in cerca di qualcosa di utile **21**
Aprire la porta di destra per cercare una possibile via di fuga **17**
Tenti la fortuna con la porta di sinistra **28**
Dici agli altri di seguirti e iniziate a salire le scale a chiocciola: forse di sopra c'e' la risposta che cercate **4**

19

La passerella si rompe e cade di sotto con un forte rumore, ma il tuo amico riesce ad attraversare il buco per un soffio. Vedi che si ferma un attimo a riprendere fiato dopodiche guarda verso di te. Gli dici di guardarsi attorno: con molta cautela controlla le pareti e poco dopo arriva alla fine del corridoio, vicino alla porta. Vedi che si mette ad origliare. Ti fissa impaurito, non sa che e fare: la mano che stringe la candela sta tremando molto forte. Gli dici di aprire e lui esegue, molto lentamente. Sta entrando... rimani da solo per alcuni minuti, non senti nulla a parte il sibilo del vento che entra

da qualche fessura presente nelle pareti. Inizi a pensare al peggio, e inoltre la tua candela si sta spegnendo, e' quasi finita. La mazza da baseball ti scivola di mano ma tu la raccogli prontamente; purtroppo così facendo la flebile fiammella si spegna lasciandoti al buio. Hai un tuffo al cuore, pero-'... riesci ancora a distinguere la luce della candela del tuo amico e questo ti rida' un po di speranza. Quelle due porte.... sai che nascondono qualche cosa di orribile, lo senti...
Senti un rumore provenire dal fondo del corridoio, un cigolio. Poco dopo il tuo amico esce dalla porta, si avvicina e ti bisbiglia di aver trovato una finestra! Gli dici di spostarsi ed incurante del pericolo prendi la rincorsa e spicchi un salto! Arrivi incolume dall'altra parte ma sentite che una delle porte si sta aprendo e qualcuno sta uscendo, borbottando qualcosa in un tono basso e lugubre. Gli lanci addosso la mazza e subito correte verso la stanza senza voltarvi, entrate e vi dirigete verso la finestra aperta, col cuore in gola! L'essere vi sta ancora seguendo, dal tono sembra molto irritato; sei il secondo ad uscire e senti che e' dentro la stanza e si sta avvicinando con passi veloci. Ti getti letteralmente fuori sul tetto mentre senti qualcosa che ti tocca i vestiti! E' buio e sta piovendo a dirotto; riesci a scorgere il tuo amico che si sta calando da una vecchia grondaia li vicino: lo segui senza pensarci due volte ben sapendo il rischio che correte, che la grondaia crolli. Riuscite a giungere a terra sani e salvi, con fiato grosso per l'emozione urli "Corri!" e in pochi secondi siete nella boscaglia. Non sai dire per quanto avete corso. Siete esausti,

sporchi e pieni di graffi dovuti alle sterpaglie. Non siete seguiti, sembra... Ormai e' giorno e in lontananza vedete il bosco diradarsi, una strada trafficata ed una stazione di benzina. Tiri un sospiro di sollievo, siete esausti. E' finita. FINE!

20

Il soffitto della vecchia cucina sta crollando! Posi la mano sopra uno scaffale per tenerti in piedi e richiudi la mano su qualcosa... Istintivamente raccogli l'oggetto e fai appena in tempo ad uscire che le grosse travi cedono del tutto e la stanza diventa completamente inagibile. Osservi cio' che hai raccolto, tra i sospiri timorosi dei tuoi compagni e le volute di polvere sollevate dal crollo: una bottiglia di birra di vetro, vuota.
La infili nella tasca del giubbotto, non si sa mai potrebbe tornare utile.

Torna al **17** e prendi un'altra decisione.

21

Cercate rapidamente qualcosa di utile ma non trovate nulla a parte qualche inutile pezzo di legno marcio. La tensione aumenta quando sentite il rumore di qualcosa di metallico che cade per terra nel piano di sopra... qualcosa di piccolo, una..chiave forse.. rabbrividisci.

Aprire la porta di sinistra per cercare una possibile via di fuga **28**

Se ancora non lo hai fatto puoi avvicinarti al corpo di tuo cugino, per cercare di capirne qualcosa di più **18**
Se non lo hai gia' fatto puoi dirigerti verso la porta d'ingresso con l'intenzione di sfondarla usando la mazza da baseball **27**
Tenti la fortuna con la porta di destra **17**
Dici agli altri di seguirti e iniziate a salire le scale a chiocciola: forse di sopra c'e' la risposta che cercate **4**

22

Tiri la maniglia e la porta si apre. Fate luce con le candele e vedete quella che sembra essere una vecchia stanza da letto. Non ci sono finestre. Il letto ed un comodino sono stati fatti a pezzi anni fa, il materasso ed il suo contenuto giacciono sparsi per tutto il pavimento. C'e' un vago odore stantio... vi pizzica un po' il naso. Sentite dei rumori provenire dalla stanza vicina, rumori strani... Entrate e subito vi salta all'occhio un particolare: le tenue luci delle candele vi permettono di vedere delle scritte in una zona abbastanza sgombra del pavimento... le scritte sono state fatte con del sangue! Quando ve ne accorgete il cuore ricomincia a martellarvi forte in petto ed iniziate a guardarvi attorno con paura, consci che in questo luogo maledetto c'e' qualcosa che non va'. Qui c'e' un male, un male crudele ed insensato che vi ucciderà tutti se non trovate una via di fuga al più presto! Torni sulle scritte mentre attorno a te senti crescere la disperazione ed il terrore. La frase e' incomprensibile

dice: "Qfs bufsf mb sjtqptub dif dfsdij zbj bm udmshrdh "

Se pensi che sia meglio uscire da questa stanza macabra puoi andare al **23** e scegliere una nuova opzione.
Oppure credi che forse sia meglio esaminare la stanza con piu' attenzione **24**

23

Iniziate a salire i vecchi gradini scricchiolanti. Tu sei in testa, pronto ad usare la mazza da baseball in ogni istante, all'erta e coi nervi tesissimi. Gli altri ti seguono cercando di illuminare il piu' possibile davanti a te e a volte guardandosi indietro per sincerarsi di non essere seguiti... Vedi chiaramente e senti che stanno tremando, non sai quanto resisteranno ancora prima di cedere al panico.
Arrivate al piano di sopra, gli scalini finalmente finiscono e tiri un piccolo sospiro di sollievo; mentre salivate avevi dubitato che la scala riuscisse a sostenervi fino in cima...
La luce delle candele vi mostra una piccola anticamera a quelle che presumete essere le stanze da letto del Motel: l'anticamera prosegue in un corridoietto angusto, ai lati del quale si trovano tre porte. L'a,biente qui e' anche peggiore rispetto al piano di sotto: la tappezzeria e' a pezzi e lascia intravedere il legno sottostante mentre i pavimenti sono pieni di detriti vari.
Le prime due porte sono facilmente raggiungibili, sul lato destro ma la terza si trova al di la' di una

larga sezione di pavimento ceduta: una stretta e sbilenca passerella permette il passaggio, ma non sai quanto sia affidabile...

Apri con circospezione la prima porta **22**
Con cautela ti avvicini alla seconda porta e giri la maniglia **12**
Attraversi la passerella **30**
oppure convinci uno dei tuoi amici sopravvissuti ad oltrepassare la medesima **25**

24

Pessima idea. Mentre cerci di spostare un lurido tappeto impolverato senti un grido strozzato alle tue spalle,e' uno dei tuoi amici. La candela che reggeva cade a terra. Ti volti e distogli subito lo sguardo perche' lo spettacolo e' quanto di peggio tu abbia mai visto: un attimo prima che la fiammella si spenga vedi che il tuo amico e' stato sgozzato e giace riverso nel suo stesso sangue con gli occhi sbarrati dal terrore.
Scegli un nome dalla lista ed eliminalo. Se sei rimasto da solo vai al **13** altrimenti se ne hai cancella eventuali parole in codice. Scrivi:

POKER se sei rimasto con tre amici
TRIS se sei rimasto con due amici
COPPIA se siete rimasti in due

Vi sentite soli e indifesi... vi tremano le gambe.... un catarroso colpo di tosse nella stanza vicina; ti senti mancare.

Torna a **23** e prendi un'altra via.

25

Il tuo amico impaurito si lascia convincere ed inizia ad attraversare il buco nel pavimento camminando sulla passerella. Tiene in mano una candela... all'improvviso perde l'equilibrio,lascia andare la candela che si spegne e scivola giu' urlando prima di schiantarsi al suolo, alcuni metri piu' sotto (ricordati di eliminare il nome del defunto dalla lista). Siete in preda allo sconforto piu' nero e tu principalmente ti senti il primo responsabile di quanto e' accaduto. Da dentro una delle stanze sentite scaturire una risata malefica che vi fa venire la pelle d'oca.

Se ne hai cancella eventuali parole in codice. Scrivi:
POKER se sei rimasto con tre amici
TRIS se sei rimasto con due amici
COPPIA se siete rimasti in due

Quindi Decidi che:
Lasci perdere la passerella ed apri con molta circospezione la prima porta, mazza da baseball alla mano **22**
Con cautela ti avvicini alla seconda porta e giri la maniglia, sbirciando all'interno **12**
Mandi un altro amico oltre la passerella, dandogli dei consigli per non cadere **9**
Attraversi la passerella **30**
Scappi di sotto **14**

26

Senti un tuffo al cuore quando pensi di aver scoperto la soluzione dell'enigma, forse non tutto e' così insensato qui...

Hai una bottiglia? **8**
Se non ce l'hai puoi cercare altri indizi nella stanza **24**
O tornare nel corridoio (vai al **23** e scegli un'altra opzione).

27

Corri verso la porta con l'intenzione di aprirla tempestandola di colpi con la mazza. Senti i tuoi amici avvicinarsi rapidamente dietro di te, non intendono allontanarsi piu' del dovuto e questo e' un bene. Le tue mazzate sembrano avere la meglio sul legno della vecchia porta, infatti si sta crepando; all'improvviso sentite un rumore come di vetri rotti: le vibrazioni prodotte dai tuoi colpi hanno fatto cedere il lampadario che e' crollato di peso in testa ad Alfredo. Il suo corpo e' esanime disteso a terra senza vita e ricoperto di vetri rotti, con il capo in una pozza di sangue che lentamente si sta spandendo sulle vecchie assi impolverate del pavimento (ricordati di eliminare Alfredo Marnagllia dalla lista). I tuoi amici sono rimasti impietriti dall'accaduto. Tu ti senti malissimo... anche se sai che e' stato un incidente, non riesci a perdonarti. In questi attimi di silenzio tesissimo sentite appena quella che sembra essere una vaga risatina isterica. E questo non fa che aumentare lo stress a cui siete

sottoposti. Una delle ragazze inizia a piangere... Non c'e' da perdere un attimo di tempo!

Ti chini sul corpo di Alfredo per vedere se e' ancora vivo **2**
Urli "Bastardo ti ammazzooo!" e corri di sopra furioso **7**
Se non lo avete gia' fatto, esaminate il salone in cerca di qualcosa di utile **21**
Tenti la fortuna con la porta di destra, se non l'hai ancora aperta **17**
Oppure quella di sinistra **28**

28

Apri la porta lentamente: dentro e' buio e ti sale alle narici un forte odore di muffa. Non vedi nulla e ti fai passare una candela; appena fai un po di luce all'interno capisci che in passato questo dev'essere stato il bagno del motel. Ormai i sanitari sono a pezzi, e ci sono parecchi tavolini e sedie di legno rotti sparsi alla rinfusa per lo stanzino. Non vedi finestre. Senti gli altri respirare affannosamente dietro di te, qualcuno ti chiede sottovoce se hai trovato una via di uscita. "n..n non credo e' solo un vecchio bagno" replichi.

Credi sia meglio controllare a fondo, non si sa mai **5**
Se non lo avete già fatto, esaminate il salone in cerca di qualcosa di utile **21**
Tenti la fortuna con la porta di destra, se non l'hai ancora aperta **17**

Urli "Bastardo ti ammazzooo!" e corri di sopra furioso **7**
Dici agli altri di seguirti e iniziate a salire le scale a chiocciola: forse di sopra c'e' la risposta che cercate **4**
Se ancora non lo hai fatto puoi avvicinarti al corpo di tuo cugino, per cercare di capirne qualcosa di più **18**

29

Prima tuo cugino, poi Alfredo... una morte orribile... il senso di colpa ti perseguitera' per tutta la vita... poi Giulia... la sua sorte misteriosa... sicuramente dolorosa... non credi sia ancora viva, qui c'e' qualcuno che vi vuole del male e che intende terrorizzarvi nel peggiore dei modi! Stai tremando; Lucia Bottene e Carolina Costina si guardano attorno disperate e tremanti, temono di essere assalite all'improvviso da quella cosa che vi sta perseguitando. Il piano superiore sembra l'unica alternativa possibile, ma e' buio... dannatamente troppo buio! Stringi forte la mazza con la destra e con la sinistra punti la candela di fronte a te.
(Segna sul foglio la parola in codice TRIS)

Vai al **23**

30

Dici ai tuoi amici di illuminare meglio il pavimento con le candele e ti appresti ad attraversare il crollo. La sezione ceduta e' lunga quasi tre metri,

al di sotto non vedi nulla a parte buio. Dopo qualche passo incerto senti che il "ponte" anche se improvvisato e' piuttosto sicuro e ti appresti a finire l'ìattraversamento con piu' tranquillità. Un errore madornale: la tavola si spezza in due e tu cadi di sotto urlando: un tonfo sordo dopo pochi istanti annuncia la tua triste fine.
R.I.P

Autore dell'immagine: Sig. Incipit Cacca

UN PERSONAGGIO IN CERCA
DI AUTORI
INCIPIT CACCA

1

"Sarà divertente!" così diceva tuo cugino appena questo pomeriggio durante il viaggio. "Una volta arrivati al Vecchio Motel vi farò vedere il luogo dove è successo il Fattaccio, poi stasera ci racconteremo storie dell'orrore. Vedrete che spasso!" aveva poi aggiunto rivolto agli altri sul sedile posteriore. Sporgendosi verso di te aveva sussurrato "E quando le ragazze saranno terrorizzate al punto giusto... ehhh mi capisci cugino?"

Non sai dire se le ragazze siano terrorizzate al punto giusto, adesso come adesso, di sicuro tu lo sei. Purtroppo il tuo povero cugino non può approfittarne. L'ultima volta che lo hai visto era riverso nel salone del Vecchio Motel. Avresti voluto aiutarlo se solo...

"Pensieri inutili questi, adesso!" Fai cenno agli altri di rimanere indietro, nella relativa protezione di un anfratto buio. Quindi, brandendo saldamente la mazza da baseball, avanzi con cautela cercando di non lasciar trasparire il puro terrore che ti attanaglia le viscere.

Vai al **15**.

2

altrove

"Perdincibacco! - disse Jean Perrier avvicinandosi alla vettura devastata - Amico! Qualche

pusillanime ha prodotto con le sue chiavi un'evidentissima sgraffiatura sui quattro sportelli e il cofano della tua economica e malandata utilitaria giapponese!".
"Corbezzoli! - aggiunse Camembert Sauvignon - costui merita senz'altro il decesso per mia mano. Di chi si tratta, miei stimati colleghi?".
"Amici! - soggiunse FrouFrou Ciranò - l'ho visto io prima osservando dalla finestra della camera che condividiamo! È sicuramente un senzadio, marrano e barbagianni della peggior specie, azzarderei addirittura un citrullo, ad aver compiuto tale gesto efferato! Per nostro favorevole fato, quest'essere spregevole soggiorna nel nostro stesso albergo, perciò per questa sera propongo di rimandare i nostri propositi di scrittura dell'incipit del nuovo bestseller "Laurapura e il segreto della Verzura" e piuttosto dirigerci nella sua stanza e dargli una sonora lezione. La letteratura può attendere, miei amici scrittori! Questa sarà la notte dell'onore, e delle botte!".
Deliziati dalla rima, gli altri due applaudirono l'amico che ringraziò con un lieve inchino, dopodiché il gruppetto si diresse dal parcheggio verso lo scantinato in cui c'era la scala a chiocciola che portava alla hall.

Vai al **13**.

3

Con un fendente alla tempia atterri la procace studiosa, che ora è riversa incosciente ai tuoi piedi,

poi con un agile salto zompi sull'elicottero pronto a darti alla macchia, quando all'improvviso il cielo si oscura e una visione demoniaca compare di fronte al tergicristallo dell'Apache.
Un essere abominevole, indescrivibile, gigantesco. Ha sette teste (una più brutta dell'altra) e ti guarda con aria interrogativa... è lui! Il Guardiano Eterno!
"Ho voglia di frittata con cipolle" - esclama la testa più grande - "Hai una frittata con cipolle?"

Se hai una frittata con cipolle vai al 350. Ma dato che non ce l'hai (sei pur sempre il protagonista di questo libercolo, non l'autore) sei fottuto. Il Guardiano Eterno, decisamente irritato, ti lancia a velocità supersonica nell'iperspazio. Perdi conoscenza.
Quando ti riprendi, ti accorgi di esserti addormentato nella hall del Vecchio Motel, e ti ritrovi a pensare a tuo cugino Eustachio.

Sembra che il Guardiano Eterno ti abbia spedito indietro nel tempo, ricomincia dall'**1**.

4

intanto

"L'avete visto amici? Poffarbacco è proprio lui! Il gaglioffo che ti sfregiò la macchina, stimato collega Camembert..."
"Sì sì emerito FrouFrou, dev'essere proprio lui, ora vado e lo martirizzo, quello sciocchino!"
"Colleghi aspettate! HIC! Mentre voi disqui...

HIC!.. site mi sono scolato alla goccia HIIIIIIIIIICCCCCCC! una damigiana di questo magnifico rosso del ‘47, ottocento HIIICCC! chiaramente. Sono un poco HHIIICC! ubriachino anzichenò. Ma avete visto il fetentone BLLUUUAAAHHH, scusate vi ho vomitato sulle scarpe, vabbuò. Dicevo, il vigliacchio ha una mazza da baseball, io sono ubriaco mozzo HHHHHHHHHHHIIIIIIIIIICCCCCCCCCCCCC!, ma a voi quello vi frantuma la cranola scatica... HIC! la scatola cranica, scusate! Ha una faccia pericolosa, è un violento, vi ucciderà senza pietà! Vi salvo io perdindirin... HHHIIICCC!... dina, lui non ci conosce, non sa chi siamo, lasciate fare a me... BLLLUUUAAAHHHH, ecco sì ora sto meglio HIC!”

Vai al **27**.

5

BOOM!

Una terribile esplosione di plastico ha letteralmente annientato il tuo corpo, riducendoti a brandelli e mettendo fine alla tua esistenza.

“Hahaha! Lo sapevo, lo sapevo maledizione! Me lo sentivo che prima o poi sarebbe servita!”. Insozzato dal tuo sangue e brani delle tue carni, il vecchio è fuori di sè dalla gioia! Comincia a saltare e ballare e a un certo punto si toglie i suoi cenci e si svela per quello che in realtà è: “Salve, progenie

di meretrice! - grida - Sono Camembert Sauvignon, il più bel fico del canestro, entità superiore perfino ai sette re di Roma! Forse non sapevi che oltre a essere un autore celeberrimo, pensatore di inimitabili incipit, sono anche inventore dilettante di straordinario ingegno! Ignoravi una lezione che ti è stata fatale, piccolo pusillanime rigatore di automobili! Har har har!".

L'autore continua a danzare su quel che resta di te come un demone impazzito, mentre la tua anima, giunta alle porte dell'Inferno, viene pietosamente messa al corrente delle modalità in cui è avvenuta la tua dipartita: pensando di usarla come arma, hai incautamente posato le mani sulla "Sedia Birichina" inventata da quel folle, un seggio di utilità praticamente nulla che ha la sola, simpatica particolarità di esplodere al minimo contatto.

6

Purtroppo inciampi nel terzo scalino e muori.

7

Rientri nell'ampio salone del Vecchio Motel, con ancora nelle narici l'odore stantìo di pecorino dell'ascella del Pazzo.
"Oui oui bonjour mon amì! Quel hour est il s'il vous plait? Les joeux son fait! Fait le votre joeux! Rien ne va plus! Adieu adieu!"
Aaaaaaahhhhhhhh ma che è! Fa capolino nella hall dell'albergo un minuscolo ometto dalle gambe

corte, un essere alquanto effeminato ma al contempo dotato di una barbetta incolta non indifferente…
"Oui oui! Salve mademoiselle! Enchantè! Mi presento, mi chiamo Prò Prò MilanòNò e sono un noto caricaturista giallo vecchio stampo, di quelli prima maniera, fedeli alle tradizioni. Mi chiedevo se per l'appunto avesse lorsignoria la beltà di darmi una sua impressione volatile riguardo una certa mia rappresentazione teatrale, dal titolo "Luanascura e il segreto della caricatura", una novella noir ambientata nella Parigi di fine '800. Le interesserebbe? Racconta di una tale giuovine di buona famiglia che si vede costretta a rivendere il rame rubato dai binari della ferrovia De Gaulle di Parigi al fine di ottenere il denaro necessario per comprare i saltimbocca alla romana d'importazione di cui il marito va ghiotto. Che trama avvincente! Che pathos inebriante! Che escalation di emozioni! Non trova caro amico? È una caricatura delle difficoltà economiche del ceto medio-borghese di oggi, da cui il titolo!".
"No guardi, la ringrazio molto ma opino che la trama della sua sia novella una discreta cacca, se mi consente il term…"
"Uuuuuuuhhhhhhh! Tiè! Beccati questa fetentone d'un fetentone!"
Il bizzarro individuo estrae dal bavero della giacca una gigantesca gabbia tascabile! Come la gabbia entra in contatto violento con l'aria, grazie un effetto fisico simile a quello che regola gli airbag le sue dimensioni si quadruplicano in meno di un battito di ciglia! Sei intrappolato come un animale

dello zoo!!!
“Bene, bene! Sei in trappola, efferato mariuolo imbrattatore di automezzi altrui! Ora pagherai per molteplici peccati:
1) essere il protagonista di questo insulso libercolo originato da un altrettanto ignobile incipit
2) aver rigato come un codardo la splendida utilitaria fuori parcheggiata
Ho giusto quello che fa al caso tuo!”
Arrrggghhhhh, lo sapevi che la faccia di costui ti era familiare! È uno dei maledetti autori a cui stai dando la caccia! Ma quale sarà dei tre? In base all’avversario e alle sue caratteristiche esiste una sola tattica corretta da utilizzarsi... fai la scelta giusta!

Invochi il potere del Santo Graal? Vai al **14**.
Invochi Bob per metterti in contatto con le anime di Diana Palmer e Laura Wagner? Vai al **19**.
Invochi tuo cugino Eustachio compagno della trasferta al Vecchio Motel? Vai al **17**.

8

Con un calcio ben assestato sfondi la porta della stempiata pulzella giapponese.
“Viena qua bella nipponica!” - erutti non appena varchi la soglia della camera.
“Se mi ti concedi ho giusto qua nel taschino un buono da 50 euro per la boutique di Cesare Ragazzi a Grisolia, in provincia di Reggio Calabria” - esclami a gran voce, tronfio delle tue indiscusse arti seduttorie.

La calva orientale pare sorpresa… “Buonasera, mi presento, sono la Dottoressa Diana Wagner. Ho recentemente trovato un singolare documento, sotto forma di incipit, riconducibile ai vangeli apocrifi di età pre-mesopotamica. E sa cosa ho scoperto? Che è un incredibile falso! Una emerita boiata, se mi passa il termine!”
“Ma Petunia… mi pari un po’ confusa… Vuoi che ti porti del thè caldo? Una tisana di garofano per caso? So che da voi in Estremo Oriente è la bevanda che va per la maggiore. Posso ordinarne una se vuoi, tanto abbiamo prenotato in pensione completa, e il Vecchio Motel ha il miglior estratto di garofano della zona!” - chiedi, sperando di tranquillizzare l’agitata fanciulla!
“Lei non capisce, davvero, quel documento è davvero orripilante, non ho mai letto nulla di così stomachevole! Sa come ho fatto a scoprire che è falso? L’ho analizzato col Carbonio 14 e ho scoperto che è stato scritto all’incirca un mese fa! Grazie ai Ris di Parma (in ogni Stato del pianeta ci sono dei Ris di Parma), ho inoltre scoperto delle tracce di polvere basaltica, tipiche di questa zona desertica! Se dovessi scommetterci dei soldi, e non ne ho sia chiaro, direi che il maledetto documento è stato elaborato nello scantinato del Vecchio Motel! Le affido una missione: deve trovare gli autori che l’hanno realizzato, e torturarli senza pietà!”
“Se accetto mi si concederà? Vado matto per le stempiature incipienti!” - chiedi speranzoso.
“No! In Giappone non si può vivere sereni in situazioni come queste! Urge la distruzione

immediata del documento, e il suicidio sotto forma di harakiri per espiare le proprie colpe. Addio, mio giovane amico, se troverà gli autori e li punirà a dovere, 20 vergini completamente devastate dalla calvizie la aspettano a fianco di Buddha, nel Valallah!".
Detto ciò, Petunia ingoia la pergamena, poi estrae dal kimono una gigantesca katana giapponese e si infilza da parte a parte.
Speranzoso in un aldilà migliore, e desideroso di vendetta verso quegli infami che con le loro farneticazioni letterarie ti hanno negato l'amore della tua vita, afferri la mazza da baseball che vedi sul comodino e ti rechi al **2**, diretto allo scantinato...

9

Freni i tuoi più biechi e brutali istinti guerreschi e decidi di uscire fuori all'esterno a tentare di studiare una strategia. Quei maramaldi pagheranno per l'affronto letterario che ti hanno fatto, certo. Ma la tua vendetta sarà consumata fredda, come vuole la tradizione.
Metti piede fuori dalla spelonca e respiri l'aria pura a pieni polmoni: ma non hai fatto i conti con una violenta zaffata alcolica che ti investe all'improvviso, distruggendo i tuoi alveoli. Ti pieghi tossendo in preda ai miasmi, e mentre ti contorci cominci a sentire una strana canzone. "Io soooo' 'n escrementoooo... Testa de membro maschileeeee... Oooooh! Oooooh! E vado a zonzooo... Come 'n escrementoooo... Ooooh! Che

felicitàaaaa! Me so' rotto li testicoli della vitaaaa... Me 'mbriaco pe' trova' 'na via d'uscitaaaa.... Co' 'a droga faccio 'n sogno e poi m'addormoooo... Poi me sveglio e ricomincio a canticchiàaaaa'... Io soooo' 'n escrementoooo... Testa de membro maschileeeee... Oooooh! Oooooh! E vado a zonzooo... Come 'n escrementoooo... Ooooh! Che felicitàaaaa!".

A cantare la canzone è un energumeno sporco e decisamente puzzolente. Ha la barba e i capelli lunghi e unti e un volto scrofigno. Indossa un camicione logoro e pataccato, calzoni vetusti e un mantellaccio strappato. Ha un cappello con una piuma di gallinaccio infilzata sulla tesa e una borsa da cui trabocca ogni sorta di schifezza. E soprattutto, mentre stona il suo stornellaccio fende l'aria con un'affilatissima mannaja! Ma chi è 'sto Pazzo?!?

Il bruto ti vede e arresta per un attimo la sua estenuante cantilena, che aveva fin qui ripetuto senza soluzione di continuità. "Harrrr!" esclama, investendoti con una nuova e deleteria tromba d'aria al lambrusco. "Muooahaha - ride grassamente - Salve, mio caro amico pazzo! È molto che non ci si becca, eh? Me lo ricordo, era un giovedì di qualche anno fa e avevo appena cambiato la biancheria! Ti ricordi come abbiamo alleggerito quei gonzi alla taverna di Toran di tutte le loro Corone d'Oro? E quando abbiamo spiato la prosperosa cortigiana di Re Alin mentre si tolettava? Harrr, ne abbiamo combinate di cotte e di crude, noi tre: tu, io e la mia mannaja! Muooahaha!"

Ma questo qua è completamente fuori di melone! Ma chi lo conosce? Diglielo al **24**.

10

Aiutare qualcuno in difficoltà? Certo, cribbio! Sei un generoso storico. Questo e altro per un...

"Amico!", gridi a squarciagola tendendo entrambe le mani verso il vegliardo. Poi ti fermi. Ma come diavolo t'è venuto in mente di cominciare una frase in modo così idiota? Boh. "Avida di vita, desiai ogni amore vero, ma ingoiai sedativi, da diva" declami all'improvviso. E che sarebbe questa illogica dichiarazione? Ma che acciderbola ti prende?!? "Amico!". Ancora. "Amico! Sei tu che devi aiutare me! Devo scegliere il colore dello spazzolino e gli specchietti per la bicicletta!". Stai dicendo cose senza senso, e anche il vecchio dev'essersene accorto, tant'è vero che ha smesso di cercare.
"Amico! Insieme scaleremo le montagne, voleremo in Champions, diventeremo Miss Italia, saremo presidenti della Repubblica! Insieme scriveremo libri meravigliosi coi palindromi, o magari al contrario, dalla conclusione all'incipit...". Una parte di te è rimasta cosciente, e capisce: un'anima prava, uno spirito libero, un clarence seedorf, un'entità maligna si è impadronita del tuo corpo e ora minaccia il vecchio!
Quest'ultimo è terrorizzato, cerca di difendersi come può, brandendo armi improbabili che lui stesso ha inventato: "Noo, gli incipit noo! Quelli

me li scrivo da solo! Chi ti credi di essere? Nessuno può affiancare Camembert Sauvignon! Ti ceco gli occhi con il burro in stick! Le storie dell'orrore stereotipate sono roba mia! Non avvicinarti o ti bastono con l'ombrello cravatta! Non voglio che qualcuno inquini la banalità dei miei scritti! Ah! Un passo ancora e ti fulmino con il masticometro! Aaah!".
L'hai eliminato! O meglio! L'ha eliminato! L'entità che ti ha posseduto ha messo fine alla vita di quello che credevi un vecchio e che invece era il tuo ultimo, mortale nemico! Alè! Senti l'essere superiore che ti parla nella mente: "Amico! Sono il genio della lampada di Drizza Lagnando! Ho visto le tue gesta eroiche e ho deciso di aiutarti! Ora sei libero dalla tua minaccia! Io me ne vado a estrarre conigli dal cilindro!". Ce l'hai fatta! Ti sei vendicato!

Vai al **26**.

11

Per questo muori. Tale scelta sballata ha rivelato ai nostri potenti strumenti la tua assoluta inettitudine a leggere un prodotto del concorso "I Corti di Lgl". Per ordine di Diana Wagner decedi: la tua anima diverrà schiava dei Signori del Male.

12

Sei vicino alla metà! Manca solo un indegno autore da eliminare!

Sali le scale e.... una visione ti gela il sangue nelle vene! Uno scellerato personaggio è completamente sommerso da libercoli e carteggi, alambicchi da stregone e cavie da laboratorio dell'orrore!
"Ma dove sarà, dove saràààààààà!!!!!!!!!" - urla a squarciagola il vecchio pazzo - "Eppure sono sicuro che fosseeeeeeeeeeeee quiiiiiiiiiiiiiiiiiiii!!!!!!!!!"
"Qualcosa non va gentile vecchietto?" chiedi a bassa voce, sperando di ingraziarti quel bizzarro personaggio...
"Sì sì non mi disturbare, dai. Appoggia pure la tua giacca sulla sedia e vieni qui ad aiutarmi. Sto cercando la mia ultima invenzione, l'Asciuga-Unghie. Trattasi di un utilissimo aggeggio grazie al quale una volta dato lo smalto sulle unghie, si mette la mano sotto delle apposite cannucce biodegradabili (notare che tra le altre cose sono anche regolabili), mentre con l'altra mano si manda aria per mezzo di una pompetta a pressione. In questo modo in soli 7 minuti di frenetiche pompate le unghie smaltate sono perfettamente asciutte! Geniale non trovi amico?
Un'invenzione completamente inutile, superflua, addirittura la definirei idiota! Pura aria fritta insomma!"
Dubiti della sanità mentale di questo folle, soprattutto dubiti che i suoi buoni propositi e le sue strampalate proposte possano mai essere di una qualsivoglia utilità al genere umano...
D'altra parte, devi decidere cosa fare...
Vai ad aiutare lo scienziato pazzo? Vai al **10**.
Prendi la sedia al lato della porta e gliela sfasci sul

cranio, liberando l'umanità da questo essere inutile e nocivo? Vai al **5**.

13

Dopo l'ultimo gradino, fai il tuo ingresso nello scantinato del Vecchio Motel. Il luogo è umido, buio e poco accogliente: giusto il tempo di una rapida controllata e poi via di qua!
Accendi una candela per illuminare l'ambiente, quando ad un tratto scorgi nell'oscurità, verso la parete opposta della stanza, una porticina che si apre.
Vedi tre figure entrare furtive nello scantinato... Non le distingui molto bene a causa della scarsa luminosità, ma avverti come una premonizione farsi largo nella tua mente... Clamoroso! Che siano i tre marrani di autori che vai cercando? Chiudi gli occhi e ascolti lo Spirito-Guida della deceduta persona a cui tanto tenevi, e lui ti dà la conferma! Non sai come, ma quei tre beceri sono proprio gli ignobili scrittori a cui dai la caccia...
Ma ora... dove perdincibacco sono finiti! Sembra si siano rifugiati dietro quella struttura espositiva di bottiglie di vino, vicino all'ingresso...

Oh mariele ventre! Sì, li ho contati prima che sparissero dietro il porta-vini. Non avevo calcolato che fossero in tre, gli autori. Beh sì, lo sapevo, ma non ci avevo pensato in questi termini... Come faccio ad ucciderli?! Sono in numero superiore... Devo giuocare d'astuzia! Forse è meglio temporeggiare ed elaborare una strategia

adeguata...
Ehi ma che fa quello? Ha afferrato i suoi compari e li ha spinti alla luce! Ora i tre avanzano verso di me, e quello che sembrerebbe il capo tiene in mano una damigiana di vino! Me la vorrà sfasciare in testa, sicuro... Ok, mi sa che devo rimandare la festa che intendevo fargli, dovrò improvvisare...

Vai al **4**.

14

"Santo Graal io ti invoco!" - Pronunci queste parole a voce altisonante e come per magia una eterea nuvola di fumo si materializza nel mezzo del salone!
Lentamente, cinque personaggi emergono dalla nebbia... Un mago, un ladro, un guerriero, un paladino e un chierichetto!
Prende la parola il mago:
"Salve a tutti. Siamo i protagonisti di Hero Quest, il boardgame più venduto al mondo. Avrebbe dovuto esserci anche Gollum ma è in visita di cortesia da mio cugino Gandalf il Grigio. Ooooohhhhhhh ma che sorpresa!" - esclama a gran voce il simpatico vecchietto rivolto ai suoi compagni - "Avete visto amici chi c'è qua? Il nostro caro mecenate Frou Frou Ciranò! Che il diavolo se lo porti!"
Vedi una goccia di sudore scendere dalla fronte del tuo transalpino nemico...
"Bene bene bene, sembra sia giunto il momento di saldare i conti!" - continua il vecchio - "Tu,

esecrabile Ciranò, ci hai reso indigesti al mondo intero e ci hai fatto odiare da tutta la stirpe umana! Ci hai reso protagonisti del tuo orripilante incipit da quattro soldi bucati!".
L'autore è terrorizzato, non riesce ad aprire bocca...
"Ma ora la pagherai, Ciranò, eccome se la pagherai! A causa tua saremo per sempre vittime di un clichè fantasy della peggior specie, come il più comune dei luoghi comuni! Un mago, un ladro, un guerriero, un paladino e un chierichetto! Puah! Che brillante inventiva! Che geniale originalità! Che enorme innovazione! Che rivoluzione copernicana della letteratura! E così sia: come tu, Ciranò, grazie al tuo incipit ci hai ingabbiato per sempre nel più classico stereotipo del genere fantasy, a causa dei poteri magici che tu stesso mi hai concesso ora incarnerai il simbolo per antonomasia della Francia, tua patria adottiva! Che tu sia trasformato in omelette per l'eternità!".
Il mago tuona una formula magica a gran voce, ed il povero autore si trasforma in un'orrenda frittata francese con bacon e cipolle!!!!
Eseguita la vendetta i cinque personaggi aprono la tua gabbia e scompaiono nel nulla, lasciandoti di stucco, ma libero di andare alla ricerca dei altri due autori....

Vai al **20**.

15

Chiudi il libro e lo getti tra le fiamme del

caminetto, che subito lo avvolgono. “Ma che mi rappresenta codesta introduzione di feci? La somma ragguardevole di dieci euro vaporizzata tra le fiamme, ecco cosa!”, esclami tristemente. Passi all’altro volume che hai acquistato questo pomeriggio. Trattasi di un tomo di fatta simile, dagli stessi pseudo-autori del libercolo testè consegnato al fuoco, che parla delle mirabolanti avventure di un mago, un ladro, un guerriero, un paladino e un chierico. Anche questo dopo un paio di pagine lette si rivela un’indecente flatulenza. Sconsolato, ti rechi verso la toilette mormorando: “Altri dieci euro al vento...”. Giunto davanti al water, ti correggi: “Altri undici, uno se ne va in acqua sul conto dell’albergo...”. E così dicendo tiri lo sciacquone, perché vuoi vedere questa insulsa opera degeneratoria della stirpe umana annegare nei condotti cittadini in mezzo ai rifiuti organici della cloaca pubblica!
La serata culturale che avevi programmato purtroppo se n’è andata per farfalle e devi trovarti qualcosa da fare. Dapprima pensi di uscire, e così esci dall’albergo. Ma la tua macchina non vuol saperne di partire, e sei costretto a rinunciare. Sacramentando esci dalla tua vettura sbattendo lo sportello, e in quella gli occhi ti cadono su un’economica e malandata utilitaria giapponese, parcheggiata accanto alla tua. “Muoahah!” una pazza risata fa da sfondo a un vergognoso atto vandalico: con l’affilata chiave del tuo trabiccolo incidi in profondità la fiancata della vettura vicina, concludendo l’efferatezza con un bel disegno di membro virile sul cofano. Rinfrancato da questa

cattiva azione, decidi di impiegare questo tempo di solitudine ricorrendo al sesso a pagamento di quelle due graziose signorine che te e quel filibustiere di tuo cugino avete scarrozzato al Vecchio Motel.
Le donzelle, che in realtà altri non sono che scostumate meretrici, si sono infatti ritirate nelle eleganti suite di questa sudicia stamberga, dove esercitando la professione vendono con generosità il proprio corpo a prezzi di saldo. Mentre indossi la maschera di cuoio nero lucidato e i pantacollant fucsia con finiture verde acqua, indumenti che tanto eccitano la tua fantasia, tuttavia un dubbio t'assale.

Preferisci avere piacere da Eusonia, forte maschio afroamericano proveniente dalla Nigeria, operato sì da avere sembianze femminili nonostante una possente virilità nascosta, che fa vil mercimonio del suo corpo all'interno della suite presidenziale numero 17? In tal caso, vai al **18**.

Altrimenti, se gradisci maggiormente fare visita a Petunia, delicata fanciulla nipponica vittima di precoce calvizie, che per questa sfortunata quanto sgradevole caratteristica pratica tariffe alquanto vantaggiose alla stanza 35, vai all'**8**.

Se altresì ritieni che il tuo appetito sessuale possa aspettare, puoi fare visita al cadavere del tuo sfortunato cugino, il cui corpo esanime è riverso nel salone dell'hotel: magari frugandogli nelle tasche potresti trovare qualche spicciolo o qualche

cicca di sigaretta... Vai al **28**.

16

Ma certamente! Vuoi chiedergli scusa e anche l'autografo! E regalargli tutti i tuoi beni no? Farlo campeggiare nella tua dimora e accoppiare con la tua donna, l'hai dimenticato? Avere l'onore di essere deflorato nei tuoi intimi recessi da tale schiacciante personalità, come potresti non volerlo?
Suvvia! Hai appena compiuto la scelta meno interessante, più noiosa, pusillanime e di scarsa personalità in tutta la storia della narrativa interattiva. E questo porta alla fine della tua insignificante avventura, con un'enorme esplosione nucleare dell'universo conosciuto.

17

"Eustachio, cuginetto mio! Io ti invoco!"
Non succede nulla.
L'autore tuo aguzzino estrae dal solito bavero della giacca un accendino, un fornelletto da campo, una pentola antiaderente e due uova di struzzo. Ma che sta facendo?
"Oui oui, che bonn l'ov a la coque! Oui oui, che bonn la omelette.. Firulì firulà..." - canticchia allegramente l'autore, mentre lo vedi accendere il fornelletto, rompere le due uova nella pentola e cucinarsi così una deliziosa frittatina.
"Come sei gentile!" - invochi esultante - "Stai preparando la colazione? Ottimo, sono un amante

del tipico brunch anglosassone!".
"No no, caro protagonista, ho solo elaborato un efficace ed innovativo strumento di tortura, che provvederò ad inserire nel mio prossimo incipit. Ecco, l'omelette è pronta..."
Senza aggiungere altro l'autore solleva la pentolaccia e ti spara in pieno volto la frittatona bollente: muori in una orribile agonia col tuorlo incandescente che ti corrode la faccia.

18

"Mon amooourrr"... Gongolando musicalmente e ondeggiando come un efebo raggiungi la porta della stanza della tua amica nigeriana, in fondo al corridoio. Stranamente noti che l'uscio è già spalancato verso l'esterno, rivelando una stanza completamente buia. Come un novello Achille prendi la rincorsa per slanciarti tra le braccia del tuo possente stallone dai seni sferici.
"Stai fermo lì o ti deturpo!" - tuona all'improvviso una prepotente voce baritonale!
Acciderbolina! Eusonia non sembra essere ben predisposta quest'oggi! Essì che per tutto il viaggio fino al Vecchio Motel non faceva altro che ammiccarti spudoratamente con quei sorrisini che lasciavano ben poco spazio all'immaginazione...
"Eusonia, ma che ti succede, non..." - SBAM! Un manrovescio devastante ti colpisce in pieno viso! Stai per perdere i sensi quando l'aggressiva Eusonia ti tira un calcio in pieno stomaco talmente forte da farti rotolare lungo le scale.
"Durante il viaggio fino a qua" - prorompe il

temibile omaccione - “Nell’ultimo tratto ti sei addormentato, ricordi eh?! Ebbene, per passare il tempo ho letto un paio di righe del libro che avevi appoggiato sul sedile! Chierici, ladri, hotel, maghi, archeologi, catacombe: ma che schifo!!! Non avevo mai visto nulla di così rivoltante! Sono rimasta così traumatizzata da tal simil ignobil lettura che non riesco più a scrivere io stessa! Addio Pulitzer! Addio Nobel per la Letteratura! Addio Premio Strega! Tutta colpa tua!!!!”.
Detto ciò, estrae un fucile di precisione e ti spara in pieno volto. Decedi senza possibilità di scampo, vittima delle tue obbrobriose scelte letterarie e del fallimento post-depressivo di un’aspirante scrittrice.

19

“Bob demone di Twin Peaks io ti invoco!” - esclami a gran voce.
Non succede nulla.
L’autore tuo aguzzino estrae dal solito bavero della giacca un accendino, un fornelletto da campo, una pentola antiaderente e due uova di struzzo. Ma che sta facendo?
“Oui oui, che bonn l’ov a la coque! Oui oui, che bonn la omelette.. Firulì firulà...” - canticchia allegramente l’autore, mentre lo vedi accendere il fornelletto, rompere le due uova nella pentola e cucinarsi così una deliziosa frittatina.
“Come sei gentile!” - invochi esultante - “Stai preparando la colazione? Ottimo, sono un amante del tipico brunch anglosassone!”.

“No no, caro protagonista, ho solo elaborato un efficace ed innovativo strumento di tortura, che provvederò ad inserire nel mio prossimo incipit. Ecco, l’omelette è pronta…”
Senza aggiungere altro l’autore solleva la pentolaccia e ti spara in pieno volto la frittatona bollente: muori in una orribile agonia col tuorlo incandescente che ti corrode la faccia.

20

Inebriato dal tuo sfavillante successo, ti avvicini alla frittatozza, ossia tutto quel che rimane del fetido Frou Frou Ciranò, e ci defechi sopra come segno di sommo spregio. Poi ti avvii verso il primo piano dell’albergo, salendo le scale. La prima tappa del tuo fatal andare è superata, adesso devi trovare il secondo, disgraziato autore.
Sogghigni, di fronte alla tua sagacia: dove, se non in una biblioteca, potrebbe nascondersi un letterato (almeno a suo dire)? Estasiato dalla tua intuizione, mannaja alla mano ti fai strada nel grande salone al primo piano, arredato con una grossa libreria che oltre alla serie completa delle Ricette di Suor Germana contiene anche qualche tomo di Esplorando il corpo umano, David lo Gnomo e soprattutto l’Egittologia con Piero e Alberto Angela.
È proprio dinanzi a questi ultimi tomi che vedi assorto un tale vestito praticamente come Indiana Jones. Fremi d’eccitazione al pensiero che si tratti di uno dei disgraziati autori e ti avvicini con cautela, ma il tizio ti fulmina cominciando a

parlare senza distogliere lo sguardo da un fascicolo su cui sembra particolarmente concentrato. “Salve buon uomo - ti apostrofa - forse lei mi può aiutare. Sono Geppo Ferrarelle, archeologo di fama mondiale, e stavo decifrando certe antiche iscrizioni. Deve sapere che io sono specializzato nella branca della stampa egiziana; mi occupo in particolare di come gli antichi rotoli di papiro nella Biblioteca di Alessandria venissero ricopiati in infiniti esemplari e poi venduti a peso d’oro ai notabili della capitale. Mi sono impantanato su un mandato di pagamento di migliaia d’anni fa. S’intende forse lei di antica lingua egiziana dell’epoca di Cheope?”.

Se t’intendi di antica lingua egiziana dell’epoca di Cheope, vai al **22**.
Se pensi che quest’uomo non sia il celebre Geppo Ferrarelle, ma uno dei due autori rimasti in vita che è tua intenzione sterminare, e pertanto vuoi aggredirlo con la mannaja, vai al **21**.
Se infine hai riconosciuto in lui il celebre archeologo e speri umilmente di ottenere un autografo, non prima di avergli chiesto venia spiegandogli che sfortunatamente non conosci la lingua egiziana di cui parla, vai al **16**.

21

“Ma quale Cheope, maledetto! Tu sei un autore inverecondo e devi morireee!” gridi, scagliandoti verso l’uomo con la tua fida mannaja. Ma quello aveva previsto il tuo goffo assalto! Lascia cadere il

libro e con orrore vedi che il tomo celava una piccola cerbottana! Mentre manchi il colpo, un'affilata freccetta di carta che si direbbe ricavata dalla pagina di un libro ti si infila alla base del collo. Cadi a terra immediatamente.
"Muoahaha!" grida lo scribacchino trionfante. "Finalmente ti ho messo al tappeto, marrano e plebaglia che altro non sei! Altro che Geppo Ferrarelle d'Egitto, io sono Jean Perrier, narratore sopraffino, fine dicitore e deliziatore di folle con il mio bel parlare! Tu hai rigato l'autovettura del mio caro amico Sauvignon e soprattutto hai deprecato i miei scritti finissimi e gli incipit da palati raffinati. Ma è naturale! Come poteva uno zebedeo del tuo calibro capire la soavità di una storia d'amore tra un archeologa e un esperto d'iscrizioni mentre il mondo rischia la fine a causa di un essere soprannaturale che si risveglia? Che c'è, nei miei libri non va bene e nella Mummia invece s..oops!".
L'uomo sembra essere incappato in una gaffe nel finale, ma a te importa poco. Sta infatti già facendo effetto il veleno ricavato da sterco di coccodrilli e lagrime di giraffa di cui è intinto il dardo che ti ha trafitto, realizzato con una pagina iniziale del libro di Perrier. Muori tra atroci spasmi, mentre lo scrittore intona un'immonda canzonaccia di vittoria in antica lingua egiziana dell'epoca di Cheope.

22

L'uomo resta completamente pietrificato dalla tua rivelazione. "E come cavolo fai a conoscerla..."

borbotta mestamente. Sorridi, trionfante. “Infatti non la conosco, saltafossi! Ti ho detto una panzana, proprio come tu a me: altro che Geppo Ferrarelle, ti ho riconosciuto: tu sei Jean Perrier, e ora morirai!”. E così dicendo affondi la mannaja sul petto dell’uomo, che crolla a terra mugolando per il dolore.
Ti accomodi su una soffice poltrona, dandoti un’occhiata alle unghie. “Bene - gli dici pacato - Impiegherò i tuoi ultimi istanti di vita per sottolineare quanto sciatti e banali siano i tuoi inizi di avventura. Prendiamo quello che stasera ha scatenato la mia furia omicida. Un’archeologa e un esperto di iscrizioni s’innamorano - è già chiaro dalle prime battute - mentre un’entità sovrannaturale incautamente risvegliata minaccia il futuro della specie umana”. Ti alzi in piedi, furioso. “Ooh! Che originale! Che nuovo! Che mai sentito! Quattro film di Indiana Jones e tre della Mummia polverizzati come fossero guano!”
L’uomo sta tirando gli ultimi, perciò fai per andartene, poi ci ripensi. Frughi in tasca e gli lasci un cartoncino sul palmo della mano. “Per le tue ultime preghiere. Un santino di Nostra Signora Santa Antonella Elia da Torino, Patrona della Banalità”. Ti avvii alle scale esultante. Ce l’hai fatta! Un altro di quegli zozzi autori ha avuto ciò che meritava!

Vai al **12**.

23

"Fermo no non mi uccidere ti pregooooooooooooooo!" - ti supplica piangente la Dottoressa Wagner. Ogni sua vena di machismo e addestramento militare è scomparsa dal suo volto. In te non c'è posto per la pietà... "Buongiorno americani, siamo in diretta dallo Yankee Stadium per le finali della Major League Baseball. La situazione è di parità, siamo al nono inning. Solo un miracolo può portare la vittoria agli Yankees. Ecco il numero 10, The Protagonist, questo il suo nome di battaglia, avviarsi in battuta. Tutto è pronto signori, è il momento della verità! Sguardi glaciali! L'opponent si prepara a lanciare, Protagonist è una statua di concentrazione! Il braccio si arcua all'indietro, pallina lanciataaaaaaa Strikeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
Fuoricampooooooooooooooooooooooooo
Metaaaaa

massoneria e diventare il re del mondo! Sìì!
Domani deciderai se questo universo è abbastanza per te o se può diventare troppo misero. Ora è tempo di tornare a casa.

Vai al **30**.

24

“Ma lei è Pazzo! Io non la conosco!”, esclami con una voce stridula da donnicciuola. L’abominevole si fa d’improvviso serio. “Har, allora dovrò eliminarti, feccia del Magnamund!”, grida e fa per scagliare la mannaja su di te. Ma le tue parole successive lo fermano: “La prego - dici rispettosamente - non posso morire ora! Ho tre scrittori barbagianni da castigare: quei miserrimi mi hanno rovinato la vita facendomi sciupare denari e minutaggio, devo fargliela pagare!”.
Il Pazzo ci pensa su: “Scrittori? Castigare? Denari? Harrr, ragazzo, sembri un lombricone ma c’è una corrente di Pazzia in te! Voglio incoraggiarla, i nuovi adepti meritano sempre assistenza. Ecco!”. E così dicendo, rovista nella sua borsaccia ed estrae un coltellaccio strano che ti porge. L’arma è sporca di uno strano olio marrone che ti macchia subito la camicia. “Questa - dice il pazzoide con solennità - è la mia prima mannaja. Mi servì per seccare uno sporco Ramas che cercava il re per chissà che scopi harrrr. E che cavolo voleva dal re? Harrr! Comunque sia, te la passo affinché tu possa compiere la tua vendetta. Trattala bene e non ti tradirà!”.

Detto ciò, il Pazzo va via, tornando a cantare la sua canzone. Meglio armato, più sporco, puzzolente e deciso di prima, torni dentro spalancando la porta con un calcio, deciso a collaudare la tua nuova mannaja il prima possibile".

Vai al **25**.

25

altrove

"Acciderbolina!" esclamò Jean Perrier visibilmente corrucciato, allontanandosi dalla finestra. "Quel mascalzone d'un rigatore d'auto ha abbandonato l'oggetto contundente con cui poteva osare minacciare noi signori, sostituendolo con un'arma da taglio che un tale vieppiù Pazzo gli ha appena passato! Le cose per noi si complicano, cari compagni. Rischiamo di essere sbudellati! Dobbiamo evitare questa jattura, piuttosto e anziché no!".
Camembert Sauvignon annuiva convinto, mentre Frou Frou Ciranò azzardò: "Ho io la soluzione! Separiamo temporaneamente il nostro afflato, spartiamoci, posizionandoci in punti diversi di questa graziosa magione! Là attenderemo singolarmente il vile fellone, e armati di quanto saremo riusciti a trovare in loco lo attaccheremo e infilzeremo, realizzando l'attesa vendetta".
Jean Perrier fu subito entusiasta dell'idea: "Eccellente pensata, caro Ciranò! Facciamo a tal guisa: lei si apposti qui, nella hall, mentre io mi re-

cherò al secondo piano, nel salone grande. Lei, Sauvignon, salirà al tetto, sperando che il disgraziato marrano sia fermato prima dalle nostre lame". I tre concordarono il piano nei dettagli e poi si diressero ognuno verso la sua destinazione, cercando qualche suppellettile da poter utilizzare come armamento.

Vai al 7.

26

La vendetta è compiuta caro protagonista! I perfidi ed incapaci autori sono finalmente sconfitti! Sei riuscito a liberare il mondo da questa piaga letteraria senza precedenti! Mai più incipit sconnessi ed illogici! Mai più introduzioni scellerate! Mai più prefazioni vomitevoli ed illeggibili! Il mondo del romanzesco è finalmente libero!
TRATRATRATRATRATRATRATRA!
Ma cos'è questo rumore!
Un gigantesco elicottero Apache, probabilmente reduce dalla guerra del Golfo, irrompe tuonando sul tetto del palazzo.
"Mayday mayday torre di controllo torre di controllo stiamo atterrando stiamo atterrando" - esclama una giovane donna vestita militare con un gigantesco cappello marrone alla Indiana Jones.
Scesa di fretta e furia dall'elicottero si rivolge a te con fare precipitoso, pare nervosissima.
"Salve, sono la Dottoressa Diana Wagner, esperta in lingue e premesopotamiche e civiltà sumere. Ma

non c'è tempo per i convenevoli. Presto, il guardiano Eterno sta arrivando, seguimi!"

Cosa fai?

Segui l'eccentrica studiosa giù dalle scale antiincendio del Vecchio Motel? Vai al **6**.
Tiri un calcio in faccia a Diana Wagner e le rubi l'elicottero per allontanarti da questo covo di squilibrati? Vai al **3**.
Estrai la mazza da baseball e inizi a pestare a sangue la Dottoressa? Vai al **23**.

27

Vedi uno strano personaggio, palesemente ubriaco, venirti incontro.
"Buonasera, HIIIIIIIIIIICCCCCCCCCCCCC! Mi scusi solo un secondo…". Questo rottame umano si gira di scatto e fa partire una gettata di vomito di dimensioni enormi! Riesci addirittura a scorgere dei pezzettoni di brasato in quell'informe massa gelatinosa formatasi ai piedi del bizzarro individuo!
"Ora si che va molto meglio! Mi sento un fiorellino! Cosa le stavo dicendo, mi scusi? Ops!" - afferma sorpreso guardandosi l'orologio al polso - "Mi deve perdonare ma ho una riunione di gabinetto tra 5 minuti nella sala riunioni del Vecchio Motel!"
"No, no, non al gabinetto! Ma cosa pensa mai!" - dice dandoti delle pacche amichevoli sulla spalla - "Intendevo una vera e propria riunione con dei

miei colleghi esperti di storiografia pre-mesopotamica riguardo certi documenti trovati dalla nostra collega Diana Wagner, discendente del famoso compositore austriaco! Non se ne avrà a male se quindi ora la saluto! Ossequi alla signora!".
E così dicendo sale le scale, seguito a ruota dai suoi due compari.
"Salve".
"Arrivederla".
Dopo questo educato scambio di saluti, devi decidere cosa fare.

Seguire i rintronati autori nella sala riunioni, facendo attenzione a non farti scoprire? Vai all'**11**.
Oppure allontanarti il più possibile da questi pericolosi quanto psicopatici individui, per elaborare una nuova strategia d'offesa all'esterno del Motel? Vai al **9**.

28

"Eustachio, cuginetto mio! Ti ricordi quando ai tempi dell'asilo fantasticavamo sulle genitrici dei nostri compagni di giuochi? Già precoci eravamo, caro cuginetto, già col chiodo fisso della riproduzione nelle nostre giuovini menti..." Così, con gli occhi lucidi, stai omaggiando il povero cugino Eustachio, deceduto poche ore prima in circostanze misteriose nei pressi del salone del Vecchio Motel.
Stai per andartene quando, tra le lacrime, noti un particolare minuscolo, quasi invisibile, che attira

la tua attenzione: Eustachio non pare proprio sdraiato e supino al pavimento, quanto piuttosto appeso ad un cappio e penzolante dal lampadario! Non si tratta quindi di infarto, come avevi erroneamente supposto all'inizio, ma di un vero e proprio suicidio!
Ai piedi dell'oscillante cadavere trovi un libricino rilegato in pelle di pecora... forse contiene la risposta al mistero della morte di tuo cugino!
Inizi a leggere, ma dopo poche righe di pietose farneticazioni su una tal dottoressa Diana Wagner, un sedicente Guardiano Eterno e altre baggianate simili, vieni assalito da una acuta crisi depressiva, che ti fa dubitare della tua accettazione nei clichè della società moderna come la conosciamo ai giorni nostri.
Ecco perchè quindi Eustachio ha deciso di porre fine alle sue sofferenze! Come biasimarlo? Leggere un peto del genere ha indebolito le sue riserve nervose, fino a distruggerlo nell'animo!
Getti il libro nel tritadocumenti della reception in fondo al salone, non prima di avere scoperto che gli autori del libro maledetto sono gli stessi scribacchini che ti hanno già fatto perdere ben 21 euro nella sola giornata di oggi!
Per l'onore di tuo cugino Eustachio e per il tuo ormai vuoto portafogli, giuri vendetta, tremenda vendetta. E sai già da dove cominciare...
Alla reception l'occhio ti è caduto sul Registro dei Visitatori del Vecchio Motel, e con sommo gaudio hai notato nomi familiari: incredibilmente gli autori degli indegni libercoli hanno firmato coi loro nomi alla data di oggi! I marrani, per uno

strano giuoco del destino, sono in questo stesso edificio! Afferri la mazza da baseball, brandendola saldamente nonostante la paura che ti attanaglia la viscere. Devi trovarli a ogni costo e farla pagare loro cara e amara per quel che hanno fatto. Li troverai, certo. Ma dove?

Ti rechi alla sala mensa della ignobile stamberga? Vai al **29**.
Oppure scendi quella traballante scala a chiocciola all'estremo sud del salone per recarti nello scantinato al piano inferiore? vai al **2**.

29

La sala mensa di questo Vecchio Motel sembra tutto tranne che appunto una sala mensa. Nella peggiore tradizione dei bed & breakfast, si tratta in realtà di una cucina dismessa: equipaggiata con stoviglie di svariate fogge tutte diverse, risalenti probabilmente agli anni Ottanta, dotata di pentolame e altre attrezzature poco usate e poco pulite. Tutto attorno, un atmosfera di stantio e un vago odore di polvere che ti rivolta un po' le viscere.
Dato che è ancora ora di cena, il tuo ingegno ti ha portato in questo posto poco interessante nell'obiettivo di sorprendere durante il desinare i maledetti autori delle nefandezze letterarie che hanno travolto la tua vita. Sogghigni di soddisfazione quando cominci a sentire in lontananza rumori di passi e di conversazione che si avvicinano: anche stavolta ci hai visto giusto.

Sempre cercando di non lasciar trasparire il puro terrore che ti attanaglia le viscere, stringi con forza la tua mazza da baseball e ti acquatti in agguato.
Una discrepanza rispetto a quanto ti aspettavi ti fa desistere dallo scagliarti. Non sono tre eccentrici scrittori quelli che entrano sghignazzando e rumoreggiando tra loro, bensì nove incappucciati dall'aria vagamente minacciosa. Sulle tuniche color cremisi che indossano ci sono stampigliate facce di Paolo Villaggio in varie pose, mentre gli incappucciati si apostrofano tra loro chiamandosi "Ragionier Fonelli!" oppure "Direttore laterale!" o anche "Gran.figl.d.putt.". All'improvviso capisci: sono seguaci integralisti di Fantozzi, eternamente devoti al personaggio e noti per la loro follia devastante e l'inaudita violenza!
Purtroppo non hai possibilità di nasconderti, e appena ti vedono e ti riconoscono come estraneo al loro immondo sabba, comincia un fuoco di fila di pernacchie, manate possenti sul collo, peti sulla faccia, calci alle ginocchia. A guarnire il trattamento, una serie di insulti come "Merdaccia!", "Si vergogni, inferiore!", "Stronzone!". Uno prende la tua mazza da baseball e te la sfascia sulla testa: giù risate, qualcuno gli grida "Com'è umano lei!". Un altro versa una serie di durissimi fagioli da cucina sul pavimento e cerca di replicare una scena: "Come Guidobaldo Maria Riccardelli! Sui ceci!". La folla esulta.
Ma il peggio deve ancora venire: in preda a un furore demoniaco, fanno a pezzi il tavolo da pranzo e ne incrociano un asse lungo con un altro. Trovate alcune puntine da disegno, servendosi di

quelle e un canovaccio fissano l'oscena costruzione ridendo sempre più sguaiatamente. Immobile e impotente assisti alla creazione di un novello Golgota, finché due più robusti ti prendono e ti issano sull'apparato che hanno appena messo in piedi.
E così, mentre alcuni di quei farabutti intonano la cantilena "Sveglia e caffè, barba e bidè" e mentre altri si palpeggiano tra loro biascicando un "Mmh.. Venghi, signorina Silvani!", la tua vita finisce con la concretizzazione di uno dei tuoi più grandi e ricorrenti incubi: CROCIFISSO IN SALA MENSA!

30

Un momento! Nel secondo paragrafo hai bruciato un libro, vero? Ma tu sei il protagonista di quel libro! Il protagonista è nel libro o il libro nel protagonista? Questo non lo so ma è pacifico che se si distrugge il libro si distrugge anche il protagonista. Quindi, appena il fato si rende conto di questo sillogismo, prendi fuoco nel bel mezzo della hall e muori tra lo stupore dei presenti, in maniera alquanto bruciante.

IL MOTEL ABBANDONATO

ADRIANO

INTRODUZIONE

"Sarà divertente!" così diceva tuo cugino appena questo pomeriggio durante il viaggio. "Una volta arrivati al Vecchio Motel vi farò vedere il luogo dove è successo il Fattaccio, poi stasera ci racconteremo storie dell'orrore. Vedrete che spasso!", aveva poi aggiunto rivolto agli altri sul sedile posteriore. Sporgendosi verso di te aveva sussurrato: "E quando le ragazze saranno terrorizzate al punto giusto... ehhh mi capisci cugino?".
Non sai dire se le ragazze siano terrorizzate al punto giusto, adesso come adesso, di sicuro tu lo sei. Purtroppo il tuo povero cugino non può approfittarne. L'ultima volta che lo hai visto era riverso nel salone del Vecchio Motel. Avresti voluto aiutarlo se solo...
"Pensieri inutili questi, adesso!" Fai cenno agli altri di rimanere indietro, nella relativa protezione di un anfratto buio. Quindi, brandendo saldamente la mazza da baseball, avanzi con cautela cercando di non lasciar trasparire il puro terrore che ti attanaglia le viscere.

1

"E' lì... nel buio... me lo sento...", pensi tra te e te.
Cerchi di non perdere il controllo, ma ti accorgi che la paura si sta impossessando di te.
Le due ragazze, impaurite, si trovano circa 3 metri dietro di te: ormai sei l'unico che può portarvi fuori di qui.
Ma quella sagoma è lì davanti a voi, nascosta nei pressi della porta, ed il solo pensiero di quello che è successo a tuo cugino ti riempie di terrore. Quella che doveva essere un'esperienza divertente si sta trasformando in un incubo.
Cerchi di fare mente locale su dove ti trovi e sulla strada che dovete fare per andarvene da qui: lo scantinato del motel ha una sola entrata, ma la porta che avete aperto prima di essere assaliti forse può portare ad un'altra via di uscita...
Ti volti verso le due ragazze: non riesci a vederle in volto, ma percepisci la loro paura.
Devi muoverti in fretta: la sagoma potrebbe partire nuovamente all'attacco.
Se rimani immobile in attesa della prossima mossa del vostro assalitore, vai al **7**.
Se intendi avanzare fino all'uscita, proprio in direzione della sagoma, vai al **10**.
Se procedi lateralmente fino alla parete con l'intenzione di accendere la luce, vai al **22**.

2

"Via, presto!!!", urli con tutta la voce che hai in corpo.
Le ragazze non se lo fanno certo ripetere due volte,

ed imboccano il corridoio correndo all'impazzata. Non appena la prima di esse arriva alla porta, la apre di scatto e poi, dopo aver valutato l'ambiente di fronte a lei, svolta a sinistra ed inizia a salire una scala.
L'altra ragazza invece, in preda al panico, non segue l'amica e continua a correre imboccando un cunicolo sotterraneo che probabilmente costeggia tutto il motel.
Ora sei costretto ad effettuare una scelta.
Se vuoi salire la scala, vai al **9**.
Se vuoi seguire l'altra ragazza lungo il cunicolo, vai al **18**.

3

Tocchi il pavimento con un dito per sentire la consistenza del liquido.
E' qualcosa di vischioso ed appiccicoso.
Il battito del tuo cuore accelera, i tuoi nervi si tendono violentemente. Porti il dito vicino al naso ed inizi ad annusare: è sangue!!
Se torni indietro verso le ragazze, vai al **15**.
Se vuoi accendere l'interruttore, vai al **29**.

4

Entrate lentamente nella stanza adiacente, stando attenti a non fare rumore.
Tuo cugino è riverso a terra e non accenna a muoversi neanche dopo che lo hai chiamato.
"Credi sia morto?", ti chiede la ragazza, impaurita.
"Non lo so...", rispondi con voce nervosa.

Ti avvicini al corpo del ragazzo: sembra respirare ancora. Evidentemente, dopo la vostra fuga, il vostro assalitore vi ha seguiti nel seminterrato e si è disinteressato di tuo cugino, che quindi è scampato miracolosamente all'aggressione.
Tuttavia il ragazzo non è ancora cosciente e presenta varie ferite in tutto il corpo.
"Presto, aiutami a sollevarlo ed andiamocene da qui...", continui con voce ferma.
"Non riuscirete a salvarvi... Morirete dentro questo motel...".
"Chi ha parlato? Sei stata tu?", chiedi alla ragazza, incredulo. Ma lei, per tutta risposta, scuote la testa, impaurita quanto te.
Ti guardi intorno: non c'è nessuno oltre a voi, e la sagoma non è ancora arrivata al piano superiore.
Poi, con orrore, capisci cosa sta succedendo: a parlare è direttamente tuo cugino!
"No cugino, non uscirete vivi da qui...", continua.
La sua voce ti sta decisamente spaventando, quindi molli la presa ed indietreggi, sconvolto ed incredulo. "Tu... Cosa sta succedendo?", chiedi rabbioso.
Poi un rumore dietro di te attira la tua attenzione: non siete più soli, una figura si muove silenziosa alle tue spalle.
Ti volti, e tuo cugino approfitta di questo momento per attaccarti: "Unisciti a noi cugino, vedrai ci divertiremo un mondo... Non sei curioso di scoprire i segreti di questo motel? Ti assicuro che l'esperienza che sto vivendo è qualcosa di sorprendente!!".
La ragazza urla disperata, mentre la sagoma punta

dritta verso di lei. Nell'ombra senti un suono sordo, poi le grida della ragazza coprono i rumori, fino a che non la senti cadere goffamente a terra.
"Vedi cugino? Anche lei tra poco sarà ospite fissa di questo motel...", ti senti ringhiare contro: tuo cugino ormai è stato plagiato, non sai ancora come ma la sua mente non è più sotto il suo controllo. I suoi occhi, per quello che riesci a vedere nel buio cupo della stanza, sono iniettati di sangue ed un misterioso ghigno si è impossessato del suo volto giovanile e spensierato.
Con uno strattone ti divincoli dalla sua presa.
Se vuoi colpire tuo cugino con la mazza da baseball, vai al **19**.
Se vuoi uscire da solo, vai al **23**.
Se invece preferisci aiutare la ragazza ad alzarsi e poi uscire insieme a lei, vai al **24**.

5

Ti lasci scivolare lungo i gradini fino alla base della scala.
Il cavo continua a dare una luce spettrale a tutto l'ambiente con flash continui. Improvvisamente un urlo all'interno del seminterrato: una delle due ragazze esce piangendo ed inizia a salire la scala a chiocciola. Probabilmente l'altra è stata attaccata da quella cosa.
Ora sei rimasto solo: provi a voltarti verso il seminterrato, ed una terribile sensazione di angoscia si impadronisce del tuo corpo sconvolto dalla scossa elettrica.
Un rumore dietro di te: la porta del seminterrato si

sta aprendo. Le pupille dilatate dei tuoi occhi cercano disperatamente un punto di riferimento nel buio più completo, quando ecco la sagoma comparire nei pressi della porta.
Provi ad urlare, ma le tue corde vocali non emettono alcun suono.
Provi a muoverti, ma i tuoi muscoli sembrano atrofizzati.
Disperato, provi a strisciare verso la scala, ma in pochi secondi la sagoma ti è addosso.
Una serata divertente in compagnia di due ragazze si è trasformata in tragedia: assalito da quella cosa misteriosa, perdi conoscenza e non ti risveglierai più.

6

Decidi di tornare nella stanza e, dopo aver aperto la porta, cerchi di capire dove si trovano le ragazze.
Senti una di loro piangere in lontananza, ma non riesci a localizzarla: il buio è davvero opprimente, ed è una sensazione davvero sgradevole dover rientrare in una stanza dove la visibilità è prossima allo zero.
Entri lentamente, tenendo ben stretta la mazza da baseball e cercando di stare attento a non fare rumore, ma i tuoi piedi si scontrano con qualcosa.
Continuando a guardarti intorno, ti abbassi lentamente per capire di cosa si tratta: l'oggetto è morbido. "Oh mio Dio, è una persona...", pensi tra te e te: i tuoi muscoli sono sempre più tesi, il tuo cuore inizia a battere all'impazzata. Con la mano

sinistra cerchi di risalire il corpo del malcapitato, ma quando arrivi alla testa ti accorgi che si tratta di una donna.
Le tue dita scorrono lungo i capelli, fino ad incontrare qualcosa di molle.
Rimani impietrito, e ti porti la mano vicino al naso per sentire di cosa si tratta: sangue!!
Improvvisamente un rumore al centro della stanza, e senti l'urlo disperato di una delle due ragazze: è uscita dal suo nascondiglio e probabilmente sta cercando il modo di lasciare il seminterrato.
Quella a terra è sicuramente l'altra ragazza, ormai spacciata.
Senti dentro di te il rimorso per averle lasciate sole qualche istante prima, ma ora non è il momento di pensare a questo.
Se raggiungi la ragazza e fuggi con lei lungo il corridoio, vai al **21**.
Se preferisci uscire nuovamente dalla stanza senza di lei e tornare verso la scala a chiocciola, vai al **25**.

7

Rimani immobile, nella speranza che la sagoma abbia la tua stessa difficoltà ad inquadrare oggetti in movimento nel buio di questa stanza.
Purtroppo però sembra che la tua valutazione sia completamente errata: l'ombra si sposta con accortezza dalla porta fino al centro della stanza. Non riesci a distinguerne i contorni, ma vedi che procede inesorabilmente verso di te, e si muove con precisione millimetrica senza fare il minimo

rumore. Di chiunque si tratti, ti sta facendo perdere il controllo della situazione.
Come se non bastasse, hai anche due ragazze da proteggere... Devi prendere in fretta una decisione.
Se vuoi lanciarti contro la sagoma con l'intenzione di liberare la strada alla vostra fuga, vai al **10**.
Se preferisci fuggire insieme a loro lungo il corridoio alle vostre spalle, vai al **2**.

8

Non riesci a liberarti: l'ombra ti è addosso e l'oppressione che provi in questi interminabili istanti ti impedisce di agire con lucidità.
Senti numerosi colpi inferti verso il tuo povero corpo: inizialmente il dolore è uno stimolo che ti spinge a liberarti con più veemenza, ma col passare dei secondi inizi a perdere le forze e la tua vista inizia ad offuscarsi...
Una lacrima di tristezza ti solca il viso durante la colluttazione, perché capisci che la tua giovane vita sta volgendo al termine, e che questi tuoi ultimi sforzi non servono a molto. Quello che non riesci a capire è la natura di questo misterioso aggressore, e soprattutto perché si sta accanendo in maniera così spietata contro di voi.
Ma non c'è tempo per trovare le risposte a queste domande: i tuoi occhi si chiudono lentamente e perdi conoscenza. La tua giovane vita è stata stroncata prima del tempo.

9

Inizi a salire la scala alla tua sinistra, correndo all'impazzata dietro alla ragazza.
Improvvisamente un urlo raccapricciante vi fa sussultare dalla paura: dietro a voi la sagoma è scomparsa, e sicuramente avrà aggredito l'altra ragazza che ha proseguito lungo il cunicolo.
Probabilmente da quella parte non c'è via d'uscita...
Disperati, continuate a salire la scala senza voltarvi, fino a che non arrivate al piano superiore.
La ragazza è chiaramente sconvolta: ti abbraccia, cercando in te spiegazioni per questa follia che state vivendo, ed inizia a singhiozzare in preda al panico, ma in qualche modo riesci a calmarla. Ora la cosa più logica è cercare un'uscita.
Vai al **28**.

10

Prendi coraggio, e ti lanci contro la sagoma con la chiara intenzione di liberare l'uscita.
Appena ti avvicini, però, la sagoma scompare nell'ombra della stanza, urtando contro qualcosa.
Il rumore riecheggia all'interno della stanza, il suono che ne esce rimbomba nelle vostre orecchie aumentando la frequenza del vostro battito cardiaco.
Non senti più rumori.
La porta è davanti a te: esci velocemente senza voltarti.
Ma le due ragazze? Che fine faranno da sole qui sotto?

Rimani immobile per qualche secondo, indeciso sul da farsi, ed inizi a pensare velocemente: come accade in queste situazioni la tua mente è invasa da mille pensieri. Senti i lamenti delle due ragazze, le senti piagnucolare disperate.
Improvvisamente un urlo riecheggia nella stanza: forse è successo qualcosa ad una delle due.
Il tuo corpo vorrebbe uscire, ma la tua coscienza lo trattiene.
Se vuoi uscire subito dal seminterrato, vai al **25**.
Se vuoi tornare indietro dalle due ragazze, vai al **6**.

11

Uscite dalla porta, diretti verso il vialetto che porta al cancello.
Un acquazzone sta rendendo l'atmosfera notturna ancora più spettrale.
Una volta arrivati al cancello, tuttavia, vi accorgete con orrore che è chiuso da un lucchetto.
"Maledizione!! Dobbiamo trovare il modo per aprirlo!!", urli alla ragazza, disperato.
Bagnati fradici, provate a rimanere lucidi, ma riuscirci è estremamente difficile.
"Cercate questa?", chiede tuo cugino, uscito anch'esso dalla porta del motel, facendo oscillare davanti a sé un mazzetto di chiavi. Sta ridacchiando di gusto, il terrore dipinto nei vostri occhi lo sta facendo divertire.
"Ehi, ma cosa sta succedendo?", chiedi spaventato.
"Succede che presto sarete anche voi ospiti fissi di questo motel... come me... come tutti gli altri...", risponde con un ghigno diabolico.

Tuo cugino è ancora vivo, ma è stato chiaramente plagiato: non hai la più pallida idea di come possa essere successo visto che lo credevi spacciato. Ora ridacchia divertito, come se gli avessero fatto il lavaggio del cervello.
Accanto a lui compare la sagoma che vi sta dando la caccia: nel buio della notte si muove tra le ombre dei cipressi e si avvicina inesorabilmente a voi.
"Oh mio Dio, questa è la fine...", pensi tra te e te.
Bloccati dalla paura, non riuscite a muovervi.
La risata sguaiata di tuo cugino si confonde con il rumore della pioggia sulle chiome degli alberi.
La sagoma si avvicina. E' sempre più vicina. Estrae un pugnale, e...
Vai al **30**.

12

Entri nel cunicolo, correndo all'impazzata.
Le due ragazze ti seguono senza farti domande, ma improvvisamente le urla disperate di una di esse ti fa gelare il sangue nelle vene. Una scena raccapricciante si apre ai vostri occhi non appena vi voltate: la ragazza è a terra, e nella luce filtrata del corridoio riuscite a vedere un'ombra nera sopra di lei. La ragazza viene colpita ripetutamente, probabilmente da un oggetto affilato, ma né tu né la sua amica riuscite a trovare la forza per tornare indietro ad aiutarla.
Disperati, continuate a fuggire lungo il cunicolo, seguendo le tubazioni.
Vai al **18**.

13

Riesci miracolosamente a tenerti lontano dalle scintille e continui a salire la scala a chiocciola.
Proprio in questo momento senti un urlo provenire dal seminterrato. Non hai più dubbi: una delle due ragazze è stata sicuramente assalita. Sembri intenzionato a tornare lì sotto, quando un rumore di passi attira la tua attenzione: senti un pianto disperato avvicinarsi alla scala a chiocciola.
Grazie ai flash prodotti dalle scintille scoperte, riconosci una delle due ragazze: sta fuggendo dal seminterrato.
Appena ti raggiunge afferri la sua mano, sconvolto come lei dalla paura, e continuate a salire insieme la scala fino ad arrivare al piano superiore.
Non si sentono più rumori alle vostre spalle, quindi decidi di rassicurare la ragazza: "Adesso calmati, non ci sta più inseguendo...".
La ragazza è disperata, piange e singhiozza in preda al panico, ma in qualche modo riesci a calmarla. Ora la cosa più logica è cercare un'uscita.
Vai al **28**.

14

Non appena la sagoma è a pochi passi da te, provi a colpirla con la mazza da baseball, con l'intenzione di stordirla.
Non hai ancora capito cosa realmente vi stia dando la caccia, ma speri di scoprirlo tra poco.
Il tuo colpo è deciso e potente.
Tuttavia, la sagoma lo evita con un rapido movimento e scompare nell'ombra, proprio dietro di te.

Un brivido freddo inizia a farti sussultare, ed il terrore di questi lunghissimi istanti è interrotto da un urlo straziante: una delle due ragazze è stata aggredita. Senti chiaramente il suo corpo martoriato e trafitto da non sai cosa, e mentre il tuo panico sale in maniera vertiginosa l'altra ragazza urla a sua volta, scappando lungo il corridoio.
La segui, senza pensarci due volte: piangendo disperatamente, la ragazza apre la porta e, dopo aver valutato l'ambiente di fronte a lei, svolta a sinistra ed inizia a salire una scala.
Non hai la minima intenzione di rimanere qui sotto insieme a quella cosa, quindi la segui fino a che non sentite più alcun rumore alle vostre spalle.
Raggiungi la ragazza ed afferri la sua giacchetta: "Adesso calmati, non ci sta più inseguendo...".
La ragazza è disperata, piange e singhiozza in preda alla paura più totale, ma in qualche modo riesci a rassicurarla. Ora la cosa più logica è cercare un'uscita.
Vai al **28**.

15

Fai qualche passo indietro, sempre stringendo la mazza da baseball con tutta la forza che hai.
Senti il loro respiro, senti il loro mugolio di terrore, e ti rivolgi a loro sottovoce per cercare di rassicurarle: "Sono io, non temete. Dobbiamo tornare indietro, verso l'altra porta: magari da quella parte riusciamo a tornare al piano superiore... Presto, non c'è tempo da perdere!!".
Le ragazze si alzano dal loro nascondiglio, e pro-

cedono verso il corridoio. Tu le segui, sempre voltato verso la sagoma.
Un rumore sinistro nei pressi della porta d'entrata: la sagoma sta uscendo allo scoperto!
La vedi spostarsi nella stanza, come a studiare la situazione.
Indietreggi ancora, seguendo le ragazze che stanno procedendo verso la porta alla fine del corridoio.
Ormai procedere in silenzio non ha più senso, quindi approfittate della luce che filtra da una fessura dello scantinato per correre verso la porta.
La prima ragazza afferra la maniglia ed apre la porta: vi trovate in un ambiente buio ed umido. Alla vostra sinistra sembra esserci una scala nella penombra, che prosegue verso il piano superiore. Davanti a voi, il sotterraneo prosegue nel buio più completo: da questa parte ci sono numerosi tubi, e sembra che al loro interno scorre qualche liquido.
Se vuoi salire la scala, vai al **26**.
Se preferisci continuare lungo il passaggio sotterraneo, vai al **12**.

16

Provi ad arrampicarti sul cancello, ma non è un'impresa semplice: le sbarre d'acciaio sono bagnate e non riesci a fare presa. La ragazza ti guarda con occhi pieni di paura, incitandoti e provando ad aiutarti, ma ogni tentativo è vano: scivoli giù senza essere riuscito nel tuo intento.
Bloccati dalla paura, siete ormai consapevoli che non avete altro modo per fuggire.
La sagoma si avvicina. E' sempre più vicina. Estrae

un pugnale, e...
Vai al **30**.

17

Riesci ad alzarti, e ti dirigi con affanno verso la fine del corridoio, spalancando la porta senza pensarci due volte. Davanti a te si apre un cunicolo che sembra seguire l'intero perimetro dell'edificio, mentre alla tua sinistra c'è una scala che porta al piano superiore: è proprio da questa parte che senti la ragazza piagnucolare in lontananza.
La sagoma non è più dietro di te, ma non hai la minima intenzione di rimanere qui sotto insieme a quella cosa, quindi segui il pianto della ragazza fino a che non senti più alcun rumore alle tue spalle.
Raggiungi la ragazza alla fine della scala ed afferri la sua giacchetta: "Adesso calmati, non ci sta più inseguendo...", le parli con tono rassicurante.
La ragazza è disperata, piange e singhiozza in preda alla paura più totale, ma in qualche modo riesci a farla calmare. Ora la cosa più logica è cercare un'uscita.
Vai al **28**.

18

Ci sono numerose tubature che percorrono l'intero tratto, e qui sotto l'ambiente è molto umido.
Ormai esausti, correte lungo il cunicolo fino ad arrivare ad un bivio.
Vi voltate sia verso destra che verso sinistra, ma in entrambe le direzioni il cunicolo è senza uscita.

Oltre alla disperazione, sentite che le vostre giovani vite stanno per spegnersi senza una valida ragione. La sagoma, tuttavia, non è più dietro di voi: è tornata indietro, verso l'inizio del cunicolo sotterraneo.
Chiunque esso sia, sta facendo di tutto per farvi morire dalla paura.
Rimanete in silenzio per almeno dieci minuti: nessun rumore proviene più dall'entrata del cunicolo, né dal piano superiore.
"Forse di qua possiamo passare...", ti rivolgi speranzoso alla ragazza, indicando una grata sopra le vostre teste: la grata non sembra molto solida, e il sottile strato di cemento che dovrebbe mantenerla stabile potrebbe cedere facilmente se colpito con la mazza da baseball. Mentre la ragazza tiene d'occhio il cunicolo, tu colpisci la grata con tutta la violenza che hai in corpo: un rumore cupo riecheggia nel sottosuolo, un rumore che, dopo pochi secondi, attira la sagoma nuovamente verso di voi.
"Ci siamo quasi, non temere...", provi a rassicurare la ragazza.
La grata sta cedendo, e finalmente riesci a sollevarla. Ti arrampichi rapidamente e poi ti volti verso la ragazza, allungando la mano per aiutarla a salire.
In pochi secondi siete entrambi fuori dal seminterrato del motel: vi trovate in una specie di veranda e davanti a voi c'è una porta di vetro, superata la quale sarete finalmente salvi. Nella furia, la ragazza inciampa e cade a terra, quindi la afferri per mano, deciso a non abbandonarla.
Vai all'**11**.

19

Un colpo violento in pieno volto: tuo cugino cade a terra, dolorante.

Un tuono illumina per qualche secondo la stanza in cui vi trovate: vedi la ragazza e riconosci una sagoma scura vicino a lei. Non riesci più a sopportare la tensione e ne approfitti per fuggire dalla porta del motel, lasciando dentro la ragazza.

Una volta uscito, ti dirigi verso il vialetto che porta al cancello. L'acquazzone sta rendendo l'atmosfera notturna ancora più spettrale.

Una volta arrivato al cancello, tuttavia, ti accorgi con orrore che è chiuso da un lucchetto.

"Maledizione!!!!", urli disperato.

Bagnato fradicio, provi a rimanere lucido e, quando ti volti nuovamente verso il motel, vedi che anche la ragazza è riuscita a liberarsi, ed ora ti ha raggiunto.

"Cercate questa?", chiede tuo cugino, uscito anch'esso dalla porta del motel, facendo oscillare davanti a sé un mazzetto di chiavi, tra le quali c'è sicuramente anche quella del cancello. Sta ridacchiando di gusto, il terrore dipinto nei vostri occhi lo sta facendo divertire.

Accanto a lui compare la sagoma che vi sta dando la caccia: nel buio della notte si muove tra le ombre dei cipressi e si avvicina inesorabilmente a voi.

Ti volti verso il cancello in cerca di una via di fuga: forse puoi riuscire a scavalcarlo.

Lanci un'occhiata alla ragazza e ti prepari ad arrampicarti.

Vai al **16**.

20

Rimani immobile per recuperare il controllo del tuo corpo dopo la scossa subita.
Il cavo continua a dare una luce spettrale a tutto l'ambiente con flash continui. Improvvisamente un urlo all'interno del seminterrato: una delle due ragazze esce piangendo ed inizia a salire la scala a chiocciola, gridando a squarciagola che la compagna è stata uccisa.
La ragazza inizia a salire la scala a chiocciola, ma il panico è talmente grande che a causa dei flash nel buio non si accorge di te, e nella corsa poggia inavvertitamente il suo piede sulla tua mano destra.
Il tuo corpo, già sconquassato dalla scossa di poco fa, deve sopportare anche questo dolore. Stai per gridare, ma dai fondo a tutta la tua resistenza per non destare l'attenzione di quella cosa, che potrebbe arrivare qui da un momento all'altro. Le ossa della tua mano sono tutte indolenzite, ma riesci a muovere le dita: è un miracolo che tu non abbia riportato fratture.
Strisciando lungo i gradini, recuperi lentamente il controllo di te stesso e, dolorante, ti rimetti in piedi per arrivare in cima alla scala.
Arrivi al piano superiore zoppicando: la ragazza è qui, e si sta guardando intorno, più impaurita di prima. Cerchi di rassicurarla, e nel frattempo provi a capire se c'è una via d'uscita da questo maledetto motel.
Vai al **28**.

21

Segui la ragazza, che ormai è arrivata alla fine del corridoio ed ha aperto la porta.
Ma mentre entri nel corridoio, qualcosa ti afferra da dietro: la sagoma è proprio alle tue spalle, e ti ha afferrato il giacchetto. La guardi con orrore, senza però riuscire a distinguerla, e provi a difenderti usando la mazza da baseball.
Purtroppo, nella colluttazione, scivoli e sbatti violentemente la testa a terra.
L'ombra ora è sopra di te: ti divincoli, in preda al terrore, e cerchi di difenderti come puoi.
Tira un dado: se il totale è pari o inferiore a 4 vai al **17**, se invece è superiore a 4 vai all'**8**.

22

Ti sposti verso destra, cercando di stare attento a non fare rumori improvvisi.
Tenendo stretta la mazza da baseball, allunghi la mano destra verso il muro: ormai dovresti essere quasi arrivato.
Finalmente la tua mano tocca qualcosa: si tratta di una superficie ruvida, gelida. "E' sicuramente la parete", pensi con un po' di ottimismo.
Stando sempre attento al minimo rumore davanti a te, inizi a spostare la mano dall'alto in basso, alla ricerca dell'interruttore. Appena la tua mano ne riconosce la forma, porti con sicurezza il tuo indice fin sopra il pulsante, quando ti accorgi che c'è qualcos'altro sul pavimento.
Qualcosa di viscido.
E' sicuramente bagnato lì a terra.

Se vuoi accendere la luce, vai al **29**.
Se vuoi abbassarti per vedere cosa c'è sul pavimento, vai al **3**.

23

Senza indugiare, corri verso l'uscita del motel e, dopo aver aperto la porta, ti precipiti lungo il vialetto che porta al cancello.
Un tuono illumina per qualche secondo il vialetto: l'acquazzone sta rendendo l'atmosfera notturna ancora più spettrale.
Una volta arrivato al cancello, tuttavia, ti accorgi con orrore che è chiuso da un lucchetto.
"Maledizione!!!!", urli disperato.
Bagnato fradicio, provi a rimanere lucido e, quando ti volti nuovamente verso il motel, vedi che anche la ragazza è riuscita a liberarsi, ed ora ti ha raggiunto.
"Cercate questa?", chiede tuo cugino, uscito anch'esso dalla porta del motel, facendo oscillare davanti a sé un mazzetto di chiavi, tra le quali c'è sicuramente anche quella del cancello. Sta ridacchiando di gusto, il terrore dipinto nei vostri occhi lo sta facendo divertire.
Accanto a lui compare la sagoma che vi sta dando la caccia: nel buio della notte si muove tra le ombre dei cipressi e si avvicina inesorabilmente a voi.
Bloccati dalla paura, siete ormai consapevoli che non avete altro modo per fuggire.
La sagoma si avvicina. E' sempre più vicina. Estrae un pugnale, e...
Vai al **30**.

24

Aggiri facilmente tuo cugino, che scivola a terra nel tentativo di afferrare il tuo giacchetto.
Un tuono illumina per qualche secondo la stanza in cui vi trovate: vedi la ragazza e riconosci una sagoma scura vicino a lei. Colpisci la sagoma con la mazza da baseball e, dopo aver preso per mano la ragazza, la trascini verso l'uscita.
Una volta fuori, ti dirigi verso il vialetto che porta al cancello. L'acquazzone sta rendendo l'atmosfera notturna ancora più spettrale.
Arrivati al cancello, tuttavia, ti accorgi con orrore che è chiuso da un lucchetto.
"Maledizione!!!!", urli disperato.
"Cercate questa?", chiede tuo cugino, uscito anch'esso dalla porta del motel, facendo oscillare davanti a sé un mazzetto di chiavi, tra le quali c'è sicuramente anche quella del cancello. Sta ridacchiando di gusto, il terrore dipinto nei vostri occhi lo sta facendo divertire.
Accanto a lui compare la sagoma che vi sta dando la caccia: nel buio della notte si muove tra le ombre dei cipressi e si avvicina inesorabilmente a voi.
Bloccati dalla paura, siete ormai consapevoli che non avete altro modo per fuggire.
La sagoma si avvicina. E' sempre più vicina. Estrae un pugnale, e...
Vai al **30**.

25

Chiudi gli occhi, dispiaciuto per le due ragazze, ma la paura per la tua vita è troppo grande. Non avre-

sti mai pensato di dover affrontare una situazione così delicata, e di fronte ad una minaccia di questo tipo i tuoi nervi reggono a fatica.
Ti lanci verso l'uscita: sembra che la sagoma non ti stia seguendo.
Superata la porta, inizi a salire la scala a chiocciola: alcuni cavi scoperti sporgono in mezzo alla scala, generando delle scintille. L'ambiente è immerso nel buio: solo le scintille ti permettono di riconoscere la scala tramite terribili flash luminosi. Le tue pupille, distorte dalla paura, faticano ad abituarsi a questo ambiente, ma non puoi aspettare.
Inizi a salire la scala, sconvolto e tremante.
Lancia un dado: se il numero ottenuto è compreso tra 1 e 4 vai al **13**, altrimenti vai al **27**.

26

Inizi a salire la scala alla tua sinistra, correndo all'impazzata.
Le due ragazze ti seguono senza farti domande, ma improvvisamente le urla disperate di una di esse ti fa gelare il sangue nelle vene. Una scena raccapricciante si apre ai vostri occhi non appena vi voltate: la ragazza è riuscita a salire solo i primi gradini, e nella luce che filtra dal seminterrato riuscite a vedere un'ombra nera sopra di lei. La ragazza viene colpita ripetutamente, probabilmente da un oggetto affilato, ma né tu né la sua amica riuscite a trovare la forza per tornare indietro ad aiutarla.
Disperati, continuate a salire la scala senza voltarvi, fino a che non arrivate al piano superiore.
La ragazza è sconvolta: ti abbraccia disperata, cer-

cando in te spiegazioni per questa follia che state vivendo, ed inizia a singhiozzare in preda al panico, ma in qualche modo riesci a calmarla. Ora la cosa più logica è cercare un'uscita.
Vai al **28**.

27

Il cavo impazzito si muove in tutte le direzioni, e purtroppo non riesci ad evitare il contatto.
Una scarica elettrica ti attraversa il corpo: i tuoi muscoli si bloccano improvvisamente, le tue gambe cedono... Stai perdendo conoscenza.
Cadi sui gradini della scala a chiocciola: la scossa è stata forte, ma fortunatamente non è stata mortale.
Il cavo, tuttavia, non accenna a fermarsi: sei ancora in pericolo, forse una seconda scossa potrebbe risultare mortale.
Se vuoi lasciarti andare verso il basso a scivolare lungo i gradini della scala per toglierti da lì, vai al **5**.
Se invece preferisci rimanere immobile e recuperare le forze, vai al **20**.

28

Ora che siete usciti dal seminterrato del motel, l'uscita è proprio davanti a voi.
Ti guardi intorno, tenendo per mano la ragazza: tuo cugino dovrebbe essere nella stanza adiacente.
E' lì, infatti, che lo avete lasciato dopo essere stati aggrediti per la prima volta: siete fuggiti nel se-

minterrato, sperando di non essere inseguiti, ma nella fretta non sei riuscito a capire se tuo cugino era molto o solamente ferito.
Dopo anni di scuola insieme e tanti divertimenti di gioventù, non puoi lasciarlo soccombere in questo maledetto motel.
Se vuoi raggiungere tuo cugino nella stanza adiacente, vai al **4**.
Se invece vuoi uscire, vai all'**11**.

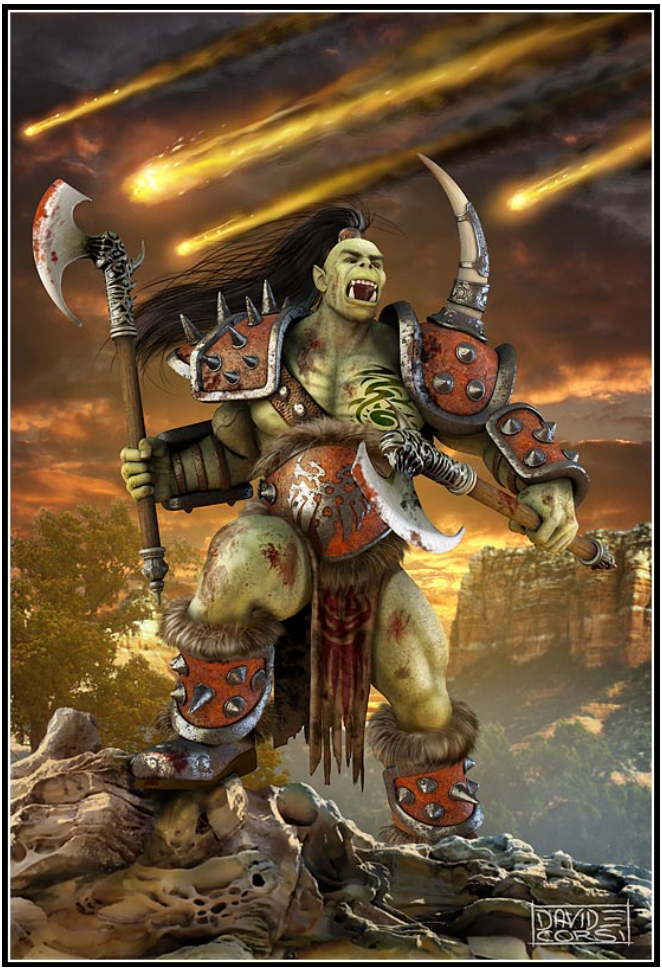
29

"Clic".
La luce sembra non accendersi.
"Clic-clic-clic".
L'interruttore non funziona!!
Un rumore davanti a voi: la sagoma si sta muovendo velocemente ora, punta dritto verso di voi.
Se vuoi provare a colpirla con la mazza da baseball, vai al **14**.
Se invece preferisci fuggire lungo il corridoio insieme alle ragazze, vai al **2**.

30

"...BAAAAAM!!!!", urla tuo cugino con un tono di voce più potente di quello usato finora, imitando il movimento di un assalitore con un coltello in mano mentre con l'altra accende tutte le luci del seminterrato.
Le ragazze sobbalzano terrorizzate ed una di esse inizia a piangere, sconvolta dalla paura.
Tuo cugino sghignazza divertito: "Allora ragazze,

come vi è sembrato questo racconto dell'orrore a bivi? Elettrizzante non vi pare? Questo vecchio motel abbandonato è l'ideale per raccontare queste storie, e la partecipazione degli ascoltatori allo sviluppo della storia aiuta a mettersi nei panni dei protagonisti...".
Effettivamente la storia sembrava davvero reale: partecipare ad un racconto di questo tipo in un vecchio motel abbandonato, al buio, con un temporale spettrale, è stato quanto di più reale tu potessi sentire. Per la tensione, le tue mani stanno ancora tremando.
Alle ragazze è andata peggio: loro sono davvero sconvolte, e continuano ad urlare dalla paura.
"Andiamocene via... Portateci via di qui, maledetti disgraziati!!!!", continuano ad urlare le ragazze inveendo contro di voi: le lacrime hanno ormai rovinato il loro trucco, ed ogni idea di divertimento con loro è ormai compromessa.
Osservi tuo cugino, guardandolo con rabbia: "Come dicevi? Quando le ragazze saranno terrorizzate al punto giusto... Vai al diavolo!!!". Quindi segui le ragazze e le accompagni verso l'uscita del motel.
"Un pomeriggio completamente rovinato...", continui a pensare.
E mentre uscite dal motel, dopo aver aperto gli ombrelli ed essere usciti dal cancello principale, voltandoti indietro non puoi fare a meno di notare una strana ombra illuminata dalla luce di un lampo.
"Ragazzi, avete visto anche voi quello che ho visto io?".



Autore dell'immagine: Davide Corsi.
http://media.photobucket.com/image/orco/massi_pr_roma/orco.jpg

LE GESTA DI KRON

FALCO DELLA TEMPESTA
ALOONA

Questo racconto non deve essere letto normalmente, una pagina dietro l'altra. Alla fine di ogni paragrafo dovrai scegliere quale azione dovrà compiere il tuo personaggio, e andare ai paragrafi ad esse corrispondenti. Leggi bene il regolamento e preparati per una pericolosa ed emozionante avventura!

Regolamento

Kron possiede alcune caratteristiche: Forza, Destrezza, Resistenza, Intelligenza. Le prime due, sommate insieme, danno l'Abilità di Combattimento.

Forza:
È la potenza fisica, la capacità di abbatter ostacoli, sollevare pesi, vibrare colpi. Per ottenerla tira un dado a sei facce e somma 10 al risultato. Se esce 1 o 2 puoi tirare di nuovo (una sola volta!) e puoi scegliere il risultato migliore tra i due

Destrezza:
È l'abilità nello schivare i colpi, nel compiere determinate prove fisiche, nell'utilizzare tecniche di combattimento. Per determinarla tira un dado e somma 7 al risultato. Anche qui puoi ritirare ma solo se esce 1.

Intelligenza:
È la capacità di capire gli avvenimenti, di comprendere linguaggi e testi scritti, di scegliere la so-

luzione migliore in situazioni complicate. Purtroppo Kron non ha nell'intelligenza la sua dote migliore. Infatti, per determinarla devi lanciare un dado e sommare 2 al risultato, senza possibilità di tirare di nuovo il dado.

Resistenza:
Indica la salute fisica di Kron e quanto può resistere alle ferite e alla fatica. Per determinarla lancia un dado e somma 20 al risultato, senza possibilità di ritirare. La Resistenza, che non può superare il punteggio iniziale, scende ogni volta che Kron viene ferito in combattimento o nel corso del suo viaggio, e può essere recuperata solo quando stabilito dal testo. Quando arriva a 0, Kron è morto e l'avventura finisce.

Abilità di Combattimento:
Si determina sommando Forza e Destrezza e serve a stabilire se Kron colpisce o no l'avversario, e viceversa.

Combattimento:
Il combattimento è diviso in scontri. In ogni scontro Tira due dadi per Kron e due per il suo avversario, e somma le rispettive Abilità di Combattimento. Chi ha il punteggio più alto colpisce l'avversario. La differenza tra i due punteggi determina il danno. Per ogni 2 punti di forza oltre i 10 il danno aumenta di 1 (con Forza 12 si ha 1 punto di danno in più, con 14 si hanno 2 punti e così via), per ogni 2 punti di Destrezza oltre i 10 il danno è ridotto di 1 punto. Quando la resistenza di uno dei

combattenti arriva a 0 questi muore (se accade a Kron l'avventura finisce).

Oggetti ed equipaggiamento:
Kron ha una spada, uno scudo e indossa un'armatura di cuoio borchiata. Ha anche una bisaccia, che può contenere fino a 6 oggetti. Durante l'avventura potrà trovare altre armi, armature e oggetti utili. Può portare con sé al massimo 2 armi, 4 oggetti nella bisaccia e una sola armatura.

Berserk
Kron, in determinate situazioni, può essere sopraffatto dalla furia. Quando questo succede diverrà incontrollabile e il suo livello Berserk aumenterà di un certo numero di punti. Quando il livello di Berserk arriva a 5 Kron impazzisce del tutto e devi andare subito al paragrafo 10.

Tu sei Kron, un orco possente e abile nel combattimento. Purtroppo, come tutti gli orchi, non sei molto intelligente, ma compensi questa mancanza con un ottimo intuito. Fai parte di una banda di mercenari insieme a un chierico, un paladino e uno stregone votati alle forze dell'oscurità ed un ladro, tutti come te cacciati dalle terre del vostro glorioso Signore Oscuro e costretti a procacciarvi il lavoro da soli. La tua colpa, vera macchia di gioventù, è stata la fuga di fronte ad un nemico. Da allora questo atto di codardia grava sulle tue albe ed i tuoi tramonti con il peso dell'esilio.
In attesa della tua grande occasione di riscatto, assieme ai tuoi compagni vi guadagnate da vivere svolgendo vari servizi per chi vi paga meglio e razziando la casa di qualche contadino indifeso.

Un mago, un Ladro, un Guerriero, un Paladino ed un Chierico, ecco la combinazione vincente per affrontare con successo qualunque prova" .
Queste parole, pronunciate con solenne stupidità, ti rimbombano ancora nel cervello. Prothias Vermeeth il mercante vi aveva assunti per un lavoro facile facile: Scovare una banda di predoni che ultimamente avevano depredato le sue carovane, farli fuori e recuperare il bottino.
Nulla di più facile! Avete individuato il campo base dei briganti in un vecchio complesso di gallerie di una miniera abbandonata. Un classico.
Si trattava di Entrare Uccidere i Mostri (o briganti nel caso specifico) Arraffare il Tesoro ed Uscire. Cose fatte ormai migliaia di volte dal tuo gruppo ma questa volta... Siete caduti in una trappola!

Una cosa congegnata con cura al solo scopo di massacrarvi.
Non avete incontrato quattro briganti pezzenti ma avversari esperti ed equipaggiati a meraviglia. Avete cercato di ripiegare solo per cadere in una serie di feroci trappole disposte non "a difesa" di qualcosa, come al solito, ma al solo ed evidente scopo di impedirvi la fuga.
È stato un eccidio! I tuoi amici, i compagni di mille avventure, la tua unica famiglia... Massacrati senza senso e senza ragione apparente. Solo tu sei sopravvissuto del gruppo. Solo tu potrai fare chiarezza su quel che è accaduto e potrai vendicare le morti dei tuoi amici.
L'unico, confuso, indizio che hai sono le ultime parole dette da Noggy mentre ti spirava tra le braccia: "Vermeeth... la Chiave... - ha detto – ...Non fidarti neppure di... - e poi anche lui se n'è andato lasciandoti atrocemente solo.
Solo con una vendetta da compiere! Vendetta. Questa parola non ha mai avuto un suono tanto dolce!
Vai all'**1**.

1

Hai fatto del tuo meglio. Mucchi di terriccio e pietre grandi come uova di sanguinaria dragonessa per ricoprire le uniche spoglie dei tuoi compagni sopravvissute alla fuga: un lembo di mantello nero, con il simbolo dell'Oscuro Sole per il vostro mago; un elmo ammaccato, che del suo compagno condivide il simbolo oltre che la sorte, per sempre uniti come in questo mondo; il coltellino da scasso preferito di Noggy, con cui tante gole ha condiviso la tua spada... Una lacrima ti solletica l'occhio sano e scende pesante sulla cotta macchiata, mentre sfoghi tutta la tua furia in un grido straziato. Ora sei solo. Senza le menti del gruppo non ti senti particolarmente incline all'iniziativa, ma qualcosa nel tuo naso puzza lontano quanto la strada che ti separa tra te ed il farabutto che vi ha spediti in questa trappola mortale. Prima che il sole tramonti sulla sua tomba, sei assolutamente deciso a seguire le ultime volontà del tuo compagno. Sfreghi quindi la maglia inzaccherata sulla faccia e dopo un ultimo cenno di saluto incerto raccogli le tue poche cose, mettendoti in marcia attraverso la fitta vegetazione paludosa. Ad ovest la grande massa di fusti si stende a perdita d'occhio per miglia, fino alle montagne che custodiscono la capitale del regno, più solide di una fortezza, ma in questo momento sei molto più attratto dalle casupole che si raggruppano dritto ad est, nella poco salutare cittadina di Berhold dove sareste stati attesi entro cinque giorni da Veermeth. Già in marcia, ti fermi un istante, voltandoti ancora una volta verso i tuoi

amici, folgorato da un pensiero. Riflettendo, a loro molte di quelle cose non servono più... Sei quasi sicuro che sarebbero contenti se le usassi per rendergli giustizia... Nel dubbio, scegli di tenere per te una sola cosa, sì, non di più, da bravi compagni.
In terra giacciono ancora: 1 coltellino multiuso 1 elmo con un sole nero Puoi prendere uno solo di questi oggetti e proseguire verso est.
fa la tua scelta e vai al **6**

2

Eccoti finalmente a Berhold. Cerchi con impazienza il negozio di Prothias Vermeeth. Non vedi l'ora di averlo tra le mani, dovrà spiegarti molte cose. Un nugolo di villaggiani sospettosi accoglie il tuo ingresso alla squallida cittadina, mentre semi-nascosto dalla cappa ti dirigi diritto verso la ben nota insegna ornata di un alambicco mezzo consumato e senza tanti annunci sfondi la porta con una poderosa spallata. Il mercante ti guarda, paralizzato dalla paura: "Tu! T- tu non puoi essere tu... tu dovresti essere morto...". Prima che gli venga in mente di urlare, lo afferri per il collo e lo sollevi da terra, piantandogli sulla faccia pallida due occhi di fuoco. "Miei compagni morti! Tu mentito a noi! Tu sai che nemici forti e protetti e mandi noi a morte! Ora tu racconta tutto o io uccido te!". Il mercante ti guarda terrorizzato. "Aspetta..." – Rantola con un fil di voce. "Fermo, non uccidermi ti prego... ti dirò tutto! È vero... sapevamo che quegli uomini erano Lupi Bianchi, il

corpo scelto segreto del Re. Dovevate solo morire per distrarli e il ladro doveva prendere la chiave... Si è intascato un sacco di soldi per questo! Deve esserci riuscito, perché la cercano, ce l'hai tu per caso? Posso... argh... posso pagarti altrettant...".
"Io non ha chiave! – grugnisci, stringendo giusto un poco più la morsa - Noggy detto me di chiave, ma nessuno ha chiave! Cosa è chiave?". "Te lo dico, te lo dico – piagnucola - la chiave ... apre il nascondiglio del segreto che da al Re il suo potere. Chi lo possiede può tenergli testa, evocando un grande potere magico, così grande da sconfiggere qualsiasi avversario... anche il Signore Oscuro in persona... la custodivano i Lupi Bianchi nella torre del palazzo... Ora mollami per pietà, ti darò tutto quello che vuoi!".
Assesti al mercante una sonora scrollata, mentre una lacrima di commozione scivola di nuovo sulla tua faccia. "Noggy venduto suoi amici per chiave. Lui grande traditore e malvagio. Signore Oscuro sarebbe fiero, io sicuro..." – Sospiri, commosso, battendoti il petto con la mano libera – "Tu solo vigliacco, manda lui al posto tuo! Io vuol vedere tua spina dorsale!" – Sibili minaccioso.
Se pensi che sia ora di eliminare questo miserabile vai all' **4**.
Se preferisci vedere cosa ha da offrire vai al **28**.

3

Continui a marciare per due giorni, approfittando della strada per ingegnare nuove torture sconosciute con cui punire questi Lupi Bianchi ed

il re. Al tramonto del primo giorno hai concluso ad occorrerti sia proprio quel potere tanto gelosamente custodito e quando ce l'avrai, allora... ma chi ha la chiave? Non certo tu, come le guardie pensano e nemmeno Noggy - ne sei certo - l'aveva addosso quando l'hai rovistato per bene. Arrovellandoti su questi interrogativi, giungi finalmente in vista di Fersden, la capitale del Regno. È sicuramente la città più grande che tu abbia mai visto dopo la valle del Signore Oscuro, anche se qui non puoi avvertire lo stesso familiare profumo di sangue rappreso. Oltre le imponenti mura che circondano la città svettano le torri degli antichi palazzi appartenenti al Re e alle famiglie più ricche e potenti.
La porta occidentale, quella verso cui ti stai dirigendo, è sorvegliata da un drappello di guardie reali, che controllano le lunga fila dei viaggiatori. Nonostante il grosso cappuccio che copre in parte le tue fattezze brutali, entrare sarà tutt'altro che facile ed i soldati sono troppo vicini per tentare una sortita in uno dei carri che spingendo affollano la via d'ingresso al reame.
Se hai un elmo e vuoi indossarlo vai al **10** Se hai una pozione di invisibilità e vuoi usarla vai al **16**.
Se non hai questi oggetti o non vuoi usarli, puoi provare a mescolarti tra la folla al **27**.

4

Incurante della sua offerta, lo scaraventi contro il muro, gustandoti lo schianto del suo osso del collo con un ruggito di gioia (aggiungi 3 punti Berserk).

Non soddisfatto demolisci il negozio cercando qualcosa di utile, ma trovi solo 10 pezzi d'oro, cibo, oggetti per la casa e qualche pelle. Comunque soddisfatto, te ne vai di filato dalla bottega con un ghigno.
Vai al **11**.

5

Dopo circa un'ora per i vicoli di questa caotica città, riesci a raggiungere finalmente la tua meta. La torre dei Lupi Bianchi si staglia ben riconoscibile accanto all'enorme palazzo che domina la piazza centrale del reame, ornata dalla testa di lupo, lo stesso odioso simbolo che mai dimentichi da quella triste notte sulle uniformi dei vostri assassini. Resta solo un problema: come eludere la sorveglianza delle guardie per penetrare all'interno delle solide mura, che ad un primo sguardo non mostrano altri ingressi se non quello ben sorvegliato di fronte a te.
Se hai bevuto la pozione di invisibilità o vuoi usarla per entrare, vai al **26** Se non la possiedi o non vuoi usarla, vai al **21**

6

Ti incammini nella foresta, ansioso di mettere le mani su quel viscido mercante. Percorri a ritroso la strada che solo poche ore fa vi ha condotti verso il massacro, cercando di non perdere il sentiero coperto dalla fitta vegetazione. Giunto nei pressi del ruscello senti delle voci a poca distanza. Ti

avvicini con cautela ed un moto di bile ti assale. Due guardie del Re, inconfondibili nelle loro candide uniformi, sono intente a riempire le loro borracce d'acqua fresca, chiacchierando allegramente, mentre non riesci a capire che qualche parola. Una di queste basta però ad attirare la tua attenzione: Veermeth. Pochi passi fino a mimetizzarti nel verde di una bella macchia di ginepro proprio alle loro spalle basterebbero a seguire meglio il discorso e per quanto l'occhio fino di queste guardie sia nota ai più, questi due sembrano non far molto caso ai dintorni.

Se preferisci non rischiare e andartene vai al **23**.

Se ti avvicini per sentire meglio vai al **9**.

7

Hai di fronte Lord Forgas in persona, comandante dei Lupi Bianchi e rispettato consigliere del Re, l'uomo che ha ordinato la morte dei tuoi amici. L'alto guerriero si rivolge verso di te con tono duro e sprezzante. "Sudicio orco, dove hai messo la chiave? Ce l'hai tu non è vero?". "Io non ha chiave, io non trovata" rispondi. Ad un cenno di Lord Forgas una delle due guardie ti colpisce con forza alla schiena con un bastone (Perdi 1 punto di Resistenza). "Ascoltami bene scimmione", incalza di nuovo Forgas, "Non ho intenzione di farmi prendere in giro da un essere sottosviluppato come te. Dimmi dov'è la chiave o ti faccio fare a pezzi lentamente dai miei uomini! Vuoi raggiungere i tuoi amici senza troppo dolore o soffrire come un cane? Non hai che da scegliere...".

Per tutta risposta, alzi la testa e lo guardi con un ringhio di sfida, prima che un'altra bastonata ti colpisca alle costole, mandandoti a barcollare vicino ad una delle tombe (Perdi 2 punti di Resistenza). Senti montare irrefrenabile la rabbia. La tua vendetta è a portata di mano e sei completamente disarmato in questa cripta soffocante. “Allora?” tuona Forgas “Cosa vuoi che facciamo?”.
“Io da chiave.” – Ti arrendi, con voce rotta. – “Tu libera me. Chiave no funziona se io non fa quel che Noggy dice. Chiave magica. Dove porta che chiave apre?”
Un sorriso soddisfatto si dipinge sul volto del capitano, mentre ti scruta con gli occhi socchiusi:
“Bene. Siamo diventati ragionevoli in fretta... e dicono che voi orchi siate dei duri” – Sghignazza, scambiando un cenno con una delle guardie, che rapida ti libera delle catene, tenendoti sotto tiro assieme ai compagni. Con un grugnito di sofferenza ti massaggi i poderosi muscoli ammaccati, squadrando con odio il capitano, mentre ti guardi attorno come in cerca di qualcosa.
“Stai cercando la porta, vero?” – sogghigna divertito il capo delle - “Il tuo amico non ti ha detto che la porta esiste ovunque in questo luogo? Lui l’aveva scoperto, per questo è finito male, povero idiota. La porta è un passaggio...” – Sibila, quasi avidamente – “un passaggio che consente al re di attingere e comandare il potere di Colui con cui la famiglia reale ha stretto un patto, molti secoli fa. La porta è qui, custodita in qualche modo

nella tomba del primo Signore. E' così che secolo dopo secolo la famiglia detiene il regno... o sarebbe meglio dire... deteneva.". L'uomo scambia con i suoi un ennesimo, eloquente sorriso, per poi dirigersi verso la fiera statua del regnante scomparso.
"Avanti, dov'è la chiave che apre il passaggio? Tu sai dove si nasconde il dannato meccanismo, svelto! Abbiamo atteso anche troppi anni!".
Lancia due dadi e somma il punteggio di intelligenza. Se 12 o più, vai al **11** Se meno vai al **12**

8

Attendi qualche secondo prima di seguire l'uomo, guardandoti attorno prima di infilarti dietro il pesante arazzo. Scopri con una certa sorpresa la presenza di una seconda parte nascosta della stanza, in fondo alla quale troneggia un grosso scranno in pietra, adorno di simboli fiammanti finora mai notati. A passo svelto e deciso, il capitano si dirige verso di esso, ruotando uno dei fregi più grandi che ne adorna lo schienale: di fronte ai tuoi occhi stupiti un passaggio si apre, rivelando delle scale che si perdono in una semi-oscurità guizzante di invisibili torce. Osservi con attenzione l'uomo entrare e ruotare di nuovo un meccanismo sulla parete del cunicolo, poi attendi quel che ti sembra un tempo infinito prima di deciderti ad imitarlo per ritrovarti all'interno del buio corridoio.
Cercando di non far rumore, nel possibile, percorri

la galleria che sembra condurre sempre più in basso chissà dove, quando giungi ben presto ad un bivio. Nessun rumore particolare sembra provenire da destra o da sinistra, ma sai che una qualsiasi delle strade potrebbe nascondere agguati inattesi. Osservando la tua mano tornare lentamente visibile, ti rendi inoltre conto che da questo momento dovrai fare affidamento solo sul tuo fiuto... o la tua fortuna.

Se procedi a destra vai al **29** Se preferisci il corridoio di sinistra, vai al **13**

9

Ti avvicini con circospezione alle due guardie. Finalmente puoi sentire cosa si dicono: "... Quei cinque idioti pensavano di fare una passeggiata, ma con i Lupi Bianchi non si scherza" ridacchia uno. "Già" risponde l'altro "uno però l'ha fatta franca, lo sapevi? E quel che è peggio è che è sparita la chiave.". "Dici sul serio? Sua maestà sarà furioso. Gran colpo per degli avanzi di galera, se non se li stessero già mangiando gli avvoltoi... all'altro ci penserà presto il fiume: dammi solo il tempo di trovarlo e mi intasco la ricompensa senza nemmeno fare la fatica di sprecarci le catene. Poi mi intasco anche la chiave, do la colpa a quel balordo e faccio la mia fortuna. Basta pattugliare queste paludi fetide e figlie denutrite di contadine". Ciò detto i due cominciano a ridere di gusto, lasciandoti nel tuo nascondiglio a ribollire come una pentola di sangue scaldato. Di pari passo con le loro risa, aumenta dentro te

l'insistenza della voce che ti ordina di dare una lezione a questi figli di cagna, fino a riempirti il cervello di visioni confuse.

Se dai sfogo alla tua ira prima di perdere il controllo, vai al 5 Se decidi comunque di rimanere nascosto tira un dado: da 1 a 4 riesci a trattenerti e puoi proseguire al **2** (perdi comunque 1 P.R. per lo sforzo).

Con un 5 o un 6 non riesci a controllare la tua rabbia e vai al **15**

10

Indugi per un attimo sull'elmo del tuo vecchio compagno, memore della crudeltà con cui avrebbe maciullato chiunque si fosse opposto al simbolo del sole oscuro. Quindi non potrà che gioire dello scopo per cui ora rapido lo indossi, camuffando le zanne sporgenti sotto al metallo. Attendi con pazienza il tuo turno, lasciando che un paio di guardie ti scrutino con sospetto, incitandoti a rivelare il tuo nome e la tua provenienza. "Kron" – Bofonchi, tenendo gli occhi bassi – "Scorta. Denaro. Io da sud...". Le guardie si scambiano un'occhiata, poi, proprio quando inizi ad innervosirti, quella che ti ha appena interrogato sospira: "Va bene, va bene, puoi andare. E' straniero. Deve essere un'altro di quelli assoldati dai Vanagrim, sarà il quinto che vedo oggi. Vedi di non combinare danni in città e sta attento alle figlie del vecchio... sono affamate con i nuovi arrivati". Le guardie ti lasciano passare sghignazzando per poi rivolgere tutta l'attenzione

alla folla di avventori, che inizia a schiamazzare rumorosamente. Grazie ad una grande mappa incisa sulle mura interne a beneficio dei visitatori individui ben presto il palazzo reale, con accanto la torre dei suoi difensori scelti.
Vai al **5**

11

Infilandoti una mano in tasca, prendi tempo nervosamente per studiare la situazione. L'attesa trepidante sembra distrarre per un momento i tuoi aguzzini, quel che basta a lasciargli abbassare la guardia. E' quel che attendevi. Prima che possano avere il tempo di reagire, ti alzi e ti getti sulla più vicina con un grido feroce, afferrandola per torcerle il collo e privarla della spada.
Dopo un istante di sorpresa, il suo compagno ed il comandante ti si parano davanti, pronti a difendersi.

Lord Forgas + Guardia

Abilità di Combattimento	30
Forza	15
Destrezza	15
Resistenza	30

La sorpresa non ti fa perdere punti di Resistenza nel primo scontro Se vinci vai al **30**

12

Il fiato dei tuoi aguzzini sul collo non fa che aumentare il tuo nervosismo.
Avverti crescere in te l'ira dell'animale in trappola. Non hai la più pallida idea di cosa fare e quando è così, di solito, non ti resta che combattere. Senza più esitare, ti getti sulle catene che ti stringevano i polsi, afferrandole per poi rotearle in aria con un grido feroce. Vigili ed esperti, il capitano e le sue guardie si preparano ad attaccarti. Rapide, le guardie si dispongono attorno al capitano, saltandoti addosso per prime.

Lord Forgas + 2 Guardie

Abilità di Combattimento	33
Forza	16
Destrezza	17
Resistenza	35

Il solo uso delle catene toglie un 3 punti alla tua Abilità di Combattimento per tutta la durata dello scontro. Se riesci a togliere 10 punti di Resistenza ai nemici significa che hai ucciso una guardia e puoi prendere la sua spada, recuperando la tua normale Abilità di Combattimento.
S vinci vai al **30**.

13

Il corridoio di sinistra prosegue per pochi metri per poi svoltare a destra. Continui ad avanzare con i sensi all'erta, attento anche alle porte che si

aprono su entrambi i lati. All'improvviso, il cunicolo sembra arrestarsi di fronte ad un pesante portone, sormontato da un fregio fiammante mai visto finora e da cui senti delle voci provenire: “Dobbiamo trovare quella chiave!” – Accosti l’orecchio per sentire meglio – “Quell'orco sa dov'è e ce lo dirà, dovessimo farlo a pezzi!” tuona qualcuno.
“Non era più comodo perquisirlo?” – puntualizza una voce in risposta, cui fa seguito: “Non sappiamo come usarla! E’ l’unico sopravvissuto... DEVE avergli detto come fare, se vuol tornare indietro! Andate a prendermelo, ora!”. Altre voci assicurano che l’ordine sarà eseguito subito. Sentendoli avvicinare alla porta entri nella prima stanza che trovi aperta. Quando ti sembra che si siano allontanati ti avvicini di nuovo al portone. Se riuscissi ad essere rapidamente potresti coglierlo di sorpresa, magari disarmato. Stanco di attendere, apri la porta e ti prepari a dar sfogo ai tuoi istinti.
Vai al **20**

14

Dopo ore di attesa fremente nella fetida cella, avverti rumore di passi provenire dalla scala per la quale si scende alle celle e s1quadri con un ringhio minaccioso l’ingresso di alcuni Lupi Bianchi in divisa. Ad un cenno, uno di loro si affretta ad aprire la cella, mentre gli altri ti tengono sotto tiro con le punte delle micidiali spade, immobilizzandoti di nuovo con pesanti catene. Un

altro cenno e vieni trascinato a forza lungo il corridoio di destra, attraverso file di celle e prigionieri dall'aspetto più disparato. Svoltate per diverse gallerie, che sembrano scendere sempre più a fondo nel sottosuolo. Quando inizi a perdere l'orientamento, intravedi lungo l'ennesimo corridoio una lama di luce che non sembra provenire dalle torce. Siete giunti ad una piccola porta su cui troneggia un fregio fiammante diverso da tutti quelli che ti è capitato di osservare finora. Maledici le catene che ti impediscono di muoverti, minacciando di tanto in tanto le guardie con un ringhio inefficace, mentre vieni sbattuto dentro quella che sembra una cripta scavata nella roccia, inaspettatamente più ampia di quanto l'ingresso desse a vedere. Osservi sospettoso i sarcofaghi di marmo decorato, raffiguranti delle nobili figure dormienti, molto probabilmente antenati della famiglia reale. In fondo alla cripta l'imponente statua di un re coronato domina sulle tombe dal suo trono di pietra riccamente scolpita. La porta viene serrata e sorvegliata da uno degli scagnozzi, nel frattempo il capitano ti passeggia attorno, solleticando la tua rabbia.

Vai al **7**

15

Questi infami smetteranno presto di ridere dei tuoi amici! Con gli occhi iniettati di sangue balzi fuori dal tuo nascondiglio, sorprendendo a tal punto le guardie da guadagnarti un furioso attacco prima che possano estrarre le spade dal fodero.

Per la durata del primo scontro non perdi punti di Resistenza:

Guardie Reali	
Abilità di Combattimento	21
Forza	8
Destrezza	13
Resistenza	30

Se sconfiggi le guardie vai al **19**

16

Trangugi la pozione, scomparendo nel nulla ed in un batter d'occhio sei finalmente in città, approfittando della mischia per farti strada a gomitate. Grazie ad una grande mappa incisa sulle mura interne a beneficio dei visitatori individui ben presto il palazzo reale, con accanto la torre dei suoi difensori scelti. Riconosceresti anche tra cento anni l'odioso simbolo che la rappresenta, lo stesso che quella triste notte ornava le uniformi dei vostri assassini. Sei certo, la tua meta è vicina, ma devi sbrigarti, non sai quanto dureranno gli effetti della pozione.
Vai al **5**.

17

Dopo qualche tentativo riesci a comprendere come il coltello ti assesti una lieve scossa ogni qual volta il giusto arnese contorto viene accostato alla serratura. Infili finalmente una delle lame ricurve

e dopo qualche scrollata avverti il leggero scatto della molla, che ti guadagna la libertà con un cigolio. Sgattaioli fuori, osservando le fila di celle che si dipanano a destra e sinistra. Prendere per le scale non sarebbe una saggia decisione, considerato che da lì sei giunto assieme alle guardie. Aguzzando le orecchie non ti sembra di udire alcun rumore particolare da entrambi i lati del corridoio, ma sai che ognuna delle due vie potrebbe nascondere un agguato.

Se vai a destra vai al **29** Se vai a sinistra vai al **13**

18

Sei completamente fuori di te. Non riesci più a controllare la tua ira. Inizi a vagare per strade, città e campagne, uccidendo senza pietà chiunque ti capiti a tiro e infierendo sui corpi. Per giorni l'intero regno è terrorizzato dalla tua furia e il re non può permettere che tu rimanga vivo a lungo. Presto le guarnigioni ti trovano e ti circondano facilmente, scoperto dalla tua furia cieca. Combatti con un furore incredibile e ne uccidi più d'uno, ma sono troppi, troppo abili e troppo esperti, e alla fine hanno la meglio.

La tua unica consolazione è che ora non sarai più ricordato come un vigliacco, ma la tua vita e la speranza di vendicare i tuoi amici finiscono qui.

19

Continui a colpire i due odiosi soldati con tutte le tue forze. Quando riprendi il controllo ti accorgi

della poltiglia sanguinolenta in cui la tua furia cieca li ha ormai ridotti (aumenta di 2 il punteggio Berserk). Perquisendo quel che rimane dei loro corpi trovi una lancia, una mazza, 6 pezzi d'oro, un corno da caccia (puoi prendere quel che vuoi senza superare i limiti del registro) e una pergamena.
La lancia aggiunge +2 P.C. solo per il primo scontro, se usata in combattimento, dopo di che questo continua regolarmente. Con un 6 netto impali l'avversario e vinci in automatico. Ricorda di segnare sul registro queste caratteristiche, se decidi di prenderla.
Ancora inebriato dallo scontro, apri la pergamena e provi a leggere. A fatica comprendi che si tratta degli ordini ricevuti dalle guardie, qualcosa come catturare il criminale scampato all'agguato e portarlo, se possibile vivo, alla torre dei Lupi Bianchi presso il palazzo reale.
Accartocci la pergamena con un grugnito soddisfatto e ti dirigi verso Berhold.
Vai al **2** .

20

Fai il tuo ingresso nella stanza con una poderosa spallata, sfoderando e vedi un uomo alto e atletico intento a leggere alcune carte. Allarmato, questi si volta e si prepara ad estrarre la spada, ma ancor più rapido estrai le armi con un ringhio feroce, deciso a non concedergli tempo.

Lord Forgas
Abilità di combattimento 25

Forza	12
Destrezza	13
Resistenza	25

Grazie all'azione di sorpresa non perdi punti di resistenza nel primo scontro.

Se vinci vai al **30**

21

Nascosto nel tuo vicolo, sei in una situazione di stallo, quando dietro di te avverti improvvisamente il tocco gelido della punta di un'arma. "Salve, orco... non ti conviene fare scherzi. Voltati lentamente". Grugnendo di sorpresa e stizza obbedisci quel tanto che basta a riconoscere due giovani soldati nella stessa odiata uniforme dei compagni che affollano la città, anche se qualcosa nei loro volti ti è stranamente familiare. Entrambi ti tengono sotto tiro, mentre si scambiano un'occhiata divertita ed altezzosa. "Cosa pensavi, di farla sotto al naso dell'intera città? Magari ti sei illuso, ma ci hai sottovalutato. Ti sembra carino, Nart?" – scimmiotta la guardia, mente il compagno sorride beffardo: "Affatto. Ed ora cosa ne facciamo? Dovremmo chiamare i rinforzi, ma sai cosa?" – La sua spada ti pungola dolorosamente le costole, mentre senti l'ira crescere irrefrenabile nello stomaco. – "Abbiamo pensato, orco, che vista la tua posizione è molto meglio portarti dentro noi due, perché disturbarsi a dividere la ricompensa? Così ti abbiamo lasciato

passare per poi riprenderti con calma. Ti eri creduto furbo, vero?" – Scoppia a ridere, solleticando la tua ira.
Vai al **25**.

22

Ti aggrappi alle sbarre scuotendole con tutta la tua rabbia, ma per quanto grande non sembra bastare. Sconfortato, ti siedi su un pagliericcio sporco a riflettere. Se solo Noggy fosse lì, ora, lui saprebbe come tirarvi fuori... Sospiri, trattenendo l'ennesima lacrima al ricordo del tuo astuto compagno, quando in quel preciso momento qualcosa nella tua tasca sembra richiedere attenzione. E' strano, ma sei proprio sicuro che qualcosa lì dentro ti abbia appena assestato una scossa sulla natica! Perplesso, frughi nei pantaloni sudici e ne estrai il lucido coltello da scasso del vostro ladro, che - lungi dall'essere in mano alle guardie assieme a tutto il resto della tua roba, come eri convinto - ti invita all'azione vibrando leggermente nelle tue mani. Un ghigno zannuto si allarga sulla tua faccia. Noggy, vecchio infame, ecco il segreto della sua abilità. Resta solo un problema da risolvere: non hai la più pallida idea di come si usi questo arnese, per di più mezzo magico.
Lancia un dado e somma il tuo punteggio di intelligenza: Se ottieni 9 o più vai al **17** Altrimenti non riesci ad utilizzarlo. Vai al **14** .

23

Il tuo fiuto ti suggerisce che è meglio non rischiare di attirare attenzione. Altri potrebbero essere nei paraggi. Inoltre, avrai presto per le mani una fonte di informazioni molto più morbida, specie dopo il trattamento che hai intenzione di riservargli. Ti allontani sui tuoi passi, compiendo un largo giro attraverso la macchia e ti dirigi dritto verso la cittadina.

Vai al **2**

24

Con gli occhi iniettati di sangue estrai la spada e ti getti di sorpresa su una delle due guardie, trapassandola di netto con un grido feroce. Purtroppo, non riesci ad evitare che l'altra lanci l'allarme ed i rinforzi non tardano a circondarti. Combatti con valore riuscendo a mettere fuori combattimento una decina di guardie, ma la tua forza non è sufficiente a resistere all'intera guarnigione cittadina ed alla fine vieni abbattuto da una salva di frecce.

La tua unica consolazione è che da ora non sarai più ricordato come un vigliacco, ma la tua vita e la tua missione finiscono qui.

25

Trattenendo a stento l'ira, vieni immobilizzato e trascinato senza troppi complimenti fino ai piedi della ormai familiare torre, sormontata da variopinti stendardi. Appena di fronte alla

guarnigione che sorveglia l'ingresso, le guardie rivolgono un saluto ai compagni, gettandoti con uno strattone ai loro piedi: "Abbiamo un regalo per il capitano.". Dopo un primo istante di sorpresa, una delle guardie annuisce, facendo cenno ad un compagno di scattare nella torre, poi ti redarguisce con un sorriso freddo: "Non si può negare che hai coraggio. Che cosa pensavi di fare, eh? Oh, non sprecarti, risparmia le parole per il capitano, feccia!". Sollevi lo sguardo sull'ingresso, riconoscendo con emozione l'odioso simbolo del lupo che mai hai dimenticato da quella triste notte sulle uniformi dei vostri assassini. Vieni condotto giù nei sotterranei e rinchiuso in una prigione buia. "Decideranno presto cosa fare di te, sta tranquillo" conclude una delle guardie andandosene, seguito dalle risate dei compagni. Eccoti chiuso in prigione ad un passo dalla meta.

Se possiedi un coltellino multi-uso, vai al **22** Altrimenti, vai al **14**.

26

L'austero edificio non si rivela tanto diverso al suo interno, quasi ti evoca nostalgia col suo grigiore. Gli unici ornamenti concessi sono gli odiosi stemmi con la testa di lupo che sembrano prendersi gioco di te dalle pareti, innervosendoti non poco. Segui a poca distanza le guardie su per una stretta scalinata di pietra, fino a giungere in una sala di ampie dimensioni. Qui ad attenderli è un uomo alto e dall'aspetto ferreo, davanti al quale i soldati scelti si dividono improvvisamente in due

ranghi ordinati, rischiando quasi di urtarti nella manovra fulminea. Ti scansi cercando di non far rumore fino ad un arazzo contro la parete più vicina, appena in tempo per evitare la carica decisa con cui l'uomo in alta uniforme si introduce tra le due fila, squadrando i soldati con un'occhiata di ghiaccio.
"Ancora nessuna novità?" – Tuona, dopo aver passato a rassegna ancora una volta i due ranghi – "Mi domando come uno sporco orco, per di più solo e malconcio, si stia facendo beffe di un corpo scelto come voi! Avreste dovuto portarmi qui quella feccia già dall'alba! La sicurezza del regno non aspetta!". Trattieni il respiro e la voglia di far inghiottire seduta stante a questo lurido pallone gonfiato i suoi insulti. "Le ultime voci che ci sono giunte" – Prosegue il soldato, nel silenzio della sala – "Lo danno nei boschi vicino alla palude di Berhold. Mi aspetto che entro sera la chiave torni al suo posto e che il re non venga disturbato prima che mi occupi personalmente di farlo. Gli abbiamo già dato sufficienti motivi di biasimo. Dovete consegnarlo direttamente a me, è chiaro? Ora andate!". Ad un gesto secco dell'alta uniforme le guardie scelte si riuniscono altrettanto rapidamente per poi allontanarsi fuori dalla sala in due disciplinate file. Fremendo dal tuo angolo, pregusti la gioia di strizzare il collo del capitano dei Lupi Bianchi , ora che finalmente l'hai trovato. Senza indugio ti affretti a seguirlo non appena si allontana verso l'unico altro arazzo che adorna il fondo della sala e con un gesto lo scosta, sparendovi dietro.

Vai al **8**

27

Ti avvolgi stretto nella cappa, calando il cappuccio sugli occhi e ti accodi ad un gruppo di irrequieti mercanti, cercando di nasconderti meglio possibile dietro i carri con cui i muli indolenti trascinano mucchi di mercanzie. Giunti al vostro turno, tenti di approfittare dei controlli per sgattaiolare nella folla, ma quando pensi di avercela fatta, un grido ti blocca imperativo: "Ehi tu! Dove credi di andare? Al controllo!" . Digrigni furioso le zanne sotto al cappuccio, tornando lentamente sui tuoi passi: non resta molto tempo per decidere cosa fare, prima che questi infami ti scoprano seduta stante.

Se vuoi combattere vai al **24**.

Se decidi di arrendi subito vai al **25**.

28

Allenti solo leggermente la stretta, osservando sospettoso il mercante. "Cosa dare tu me?". Veermeth ridacchia "Eh eh, sapevo che eri un orco intelligente. Ho qua tutto quel che ti serve. Cibo, attrezzi, quel che vuoi. Che ne dici?". "Robaccia inutile - sentenzi sputando per terra- tu deve dare roba buona per vendicare amici!" "Ma certo, ma certo!" – si affretta a correggere, tossendo – "ho qualcosa di speciale per te, molto speciale nascosta in negozio, te la darò se mi lasci andare!". Dopo aver ripreso fiato Veermeth ti conduce nel retrobottega, dove nascosta tra due sacchi di

farina giace una cassa piena di boccette. “Pozioni.” – Sussura quasi con orgoglio, mostrandotene due dall’aspetto interessante: una contenente un liquido color arancione e una contenente un liquido verde. “Questa” – continua, additando il liquido arancione – “Può lenire le tue ferite e ridarti energia. E questa” – indica la boccetta blu – “può renderti invisibile agli occhi di tutti. Purtroppo non so dirti quanto duri l’effetto. Prendile, te le regalo e vattene dalla mia bottega.”.
Sospettoso, afferri le boccette e te le infili nella bisaccia (ricorda di segnarle nel registro).
Vai al **3**.

29

Avanzi lungo un corridoio che porta ad una scalinata. Inizi a salire quando senti dei rumori alle tue spalle. Ti volti e vedi due Lupi Bianchi che ti guardano sogghignando. “Dove credevi di andare, bestione?”. Fai per fuggire sulle scale ma ti ritrovi davanti un altro guerriero. Devi combattere per forza, anche se disarmato. Impegni i tre in un feroce combattimento, ma proprio quando sei riuscito a metterne fuori combattimento uno senti le forze abbandonarti. Uno dei Lupi Bianchi ti ha colpito con la sua spada intrisa di veleno, e adesso stai sprofondando tra le braccia della morte.
Niente impedirà a Lord Forgas di trovare la chiave e la tua vendetta rimarrà incompiuta.

30

La tua missione è compiuta. Osservi quel che resta dei vostri assassini col cuore pieno di orgoglio e commozione, concedendoti un istante per batterti il petto in ricordo dei tuoi compagni vendicati. Non ci vorrà molto, prima che qualcuno venga a cercare le tue vittime e ben presto qui sarà pieno di guardie, ma ora non ti importa di morire. Stanco ti lasci andare su uno dei sarcofaghi, frugandoti in tasca alla ricerca del tuo grosso fazzoletto per ripulirti dal sangue, quando una voce ti fa sobbalzare. "Eccomi giunto… qual è la tua richiesta, questa volta?". Salti su, afferrando la prima arma a portata, solo per vedere nient'altro che sarcofaghi silenziosi ed i guizzi delle torce alle pareti.

"Chi parlato? Mostra te…" – Sibili, scrutando attorno sospettoso. "Strano accento avete assunto, Sire. La guerra vi ha cambiato aspetto, vedo… quanto tempo è passato dal nostro ultimo incontro? Anni? Giorni… chi può dire…". Di fronte ai tuoi occhi meravigliati, la statua sul trono ruota verso di te le fiere pupille, fissandoti con perplessità. "Dunque, il sacrificio è stato compiuto. Qual è la tua richiesta?" . "Sacrificio? Io no sa…" . "Ma sì, ma sì…" – Attonito osservi la statua muovere quasi sprezzante le pupille verso i resti della battaglia. "Anche se non di prima qualità, il sangue è stato versato. Fin troppo direi, in effetti sarebbe bastato un poco del vostro, come sempre, ma a caval donato… Ora fa la tua richiesta, maestà, altrimenti lasciami andare, sai che questo piano di esistenza è piuttosto scomodo

per me". Sospira, roteando eloquente le pupille. Folgorato, comprendi finalmente l'occasione che hai davanti. "Io vuole indietro amici! Noi tutti tornare da Signore Oscuro, lui fiero di noi ora!". Alla tua richiesta, gli strani occhi della statua sembrano penetrarti fin dentro la corazza, dopodiché il re di marmo esclama: "Strane alleanze si intrecciano ultimamente nel vostro regno, ma d'altronde la vostra politica non mi riguarda... ebbene, sia. Ma lo sforzo, questa volta, vi costerà almeno un secolo di riposo". Ciò detto, le bianche palpebre tornano a farsi rigide, mentre senti le tue sempre più pesanti. Ti svegli per riconoscere un familiare profumo di lava e sangue rappreso assieme agli improperi familiari dei tuoi vecchi compagni - anch'essi nell'atto di riprendersi come da uno scontro malriuscito - e li stritoli commosso tra le braccia, rischiando una pugnalata e due incantesimi. E' ora di tornare dal Signore Oscuro.

IL POZZO DELLE ANIME

ROB GRASSI

Regolamento

Il personaggio è descritto da Punti Vita e da due Caratteristiche che sono “Paura” e “Coraggio”.
All’inizio della sessione bisognerà valorizzare i punti vita lanciando 3d6 + 6.
Le caratteristiche “Paura” e “Coraggio” potranno variare da 0 a 6 ed avranno, all’inizio del gioco, i seguenti valori:
Paura: 4 / 6
Coraggio 1 / 6
Per gestire la situazione di gioco fare riferimento al testo contenuto nel paragrafo.
Quando il punteggio dei punti vita arriva a 0, il personaggio muore. Anche se il testo del gioco dice quando aumentare i punti coraggio e quelli paura, questi non potranno mai superare il loro punteggio massimo o scendere sotto il punteggio minimo.
Se volete, potete fare riferimento a questa scheda del personaggio.

Punti Vita: / 24 Coraggio: / 6 Paura: / 6	
Inventario: 1 Mazza da Baseball	Note: Doveva essere una serata divertente...

1. “Sarà divertente!” così diceva tuo cugino appena questo pomeriggio durante il viaggio. “Una volta arrivati al Vecchio Motel vi farò vedere il luogo dove è successo il Fattaccio, poi stasera ci racconteremo storie dell’orrore. Vedrete che spasso !” aveva poi aggiunto rivolto agli altri sul sedile posteriore. Sporgendosi verso di te aveva sussurrato “E quando le ragazze saranno terrorizzate al punto giusto… ehhh mi capisci cugino?”
Non sai dire se le ragazze siano terrorizzate al punto giusto, adesso come adesso, di sicuro tu lo sei. Purtroppo il tuo povero cugino non può approfittarne. L’ultima volta che lo hai visto era riverso nel salone del Vecchio Motel. Avresti voluto aiutarlo se solo…
“Pensieri inutili questi, adesso!” Fai cenno agli altri di rimanere indietro, nella relativa protezione di un anfratto buio. Quindi, brandendo saldamente la mazza da baseball, avanzi con cautela cercando di non lasciar trasparire il puro terrore che ti attanaglia le viscere.
Vai al paragrafo n. 2

2. “Che cosa sta succedendo?”, grida una delle due ragazze terrorizzata, mentre si aggrappa al tuo braccio. “Cos’era quella cosa?”. Dal salone provengono dei rumori agghiaccianti. “Tu l’hai vista?”, chiede una ragazza all’altra. “Era velocissima. Ha aggredito Jack alle spalle.”, dice, tra le lacrime…
“State zitte!”, gridi. “Dobbiamo cercare di uscire da qui o siamo perduti. Se ci sente siamo perduti! Zitte!”, minacci, mentre con la mano libera cerchi

di tappare la bocca alla ragazza a te più vicina.
Cerchi di fare il punto della situazione. Siete scappati in uno stanzino laterale, senza finestre. Probabilmente era il vecchio ripostiglio del salone al pianterreno del motel. Con grande fortuna hai notato una vecchia mazza da baseball in un angolo, tra le cianfrusaglie, prima che si fulminasse l'unica lampadina... Era troppo vecchia, maledizione. Ora l'unica luce era quella che filtrava dalla porta chiusa, proveniente dal salone. E purtroppo da quel fottutissimo Salone non era l'unica cosa che proveniva. C'erano ancora rumori. "Avete visto cos'era?", chiedi, sottovoce.
"Sembrava una specie di grosso cane... E' entrato dalla porta all'improvviso, mentre Jack stava finendo di raccontare quella orribile storia." "Tutta colpa vostra!", dice l'altra ragazza, piangendo. "Non dovevamo venire qui! Con questa storia orribile del Motel!".
D'improvviso, nel Salone cala il silenzio. Qualunque cosa avesse fatto scempio di Jack, si era fermata...
Se vuoi attendere per sentire se provengono altri rumori vai al paragrafo n. 3
Se invece vuoi uscire subito per vedere cosa è successo a Jack vai al paragrafo n. 4
Se vuoi ricordare cosa è accaduto vai al n. 14

3. "Usciamo!", grida una delle due ragazze. "No!", dici, con fermezza. "Non sappiamo se quella cosa se ne sia andata." "Ma dobbiamo vedere cosa ha fatto a Jack!", dice l'altra, con la voce colma di ter-

rore...". "Gli ha staccato la testa!", le ripeti, con la voce tremante... Il buio vi circonda e non riuscite a pensare con la necessaria tranquillità. Respirate in maniera affannosa.
"Forse è una trappola. Cerchiamo di capire se si sentono altri rumori.", suggerisci.

Lancia 1 dado da 6.

Se fai da 1 a 3 vai al paragrafo n. 7

Se fai da 4 a 6 vai al paragrafo n. 8

4. Apri la porta dello sgabuzzino cercando di fare minore rumore possibile ed esci nel salone con la mazza da baseball pronta a colpire. Probabilmente non servirà a molto, ma è l'unica cosa a disposizione. Quello che vedi, tuttavia, è uno spettacolo orribile. La Creatura sta terminando di banchettare con quello che rimane di Jack...
"Cristo...", pensi. C'è sangue dappertutto e la testa di Jack ti guarda dal pavimento, di lato. "Sarà divertente...", aveva detto. Proprio divertente.
D'un tratto la Creatura si volta verso di voi. È una bestia orribile a metà tra un grosso cane ed un cinghiale. Le sue fauci orribilmente sporche di sangue ed interiora di Jack. Una delle ragazze grida disperatamente. "State dietro di me!", dici, ma sai che potrebbero essere i tuoi ultimi istanti di vita.
D'improvviso, una voce proveniente dall'esterno del motel vi fa gelare il sangue. Non riesci a capire quello che sta dicendo, ma la Creatura si arresta, voltandosi in direzione della porta quasi come

stesse obbedendo ad un ordine o ad un richiamo e dirigendosi in quella direzione.
Se vuoi approfittare per attaccare la Creatura vai al paragrafo n. 5 Se invece vuoi vedere chi sta dando ordini alla Creatura vai al paragrafo n. 6

5.
[Aumenta il tuo Coraggio di 1 punto.]
Non hai un momento da perdere. Ora o mai più. La Creatura è distratta e non se lo aspetta. Ti lanci verso di lei e cerchi di colpirla alla testa. Senti una delle ragazze che lancia un grido di terrore... "No-oooo!". Ma non ha importanza, hai l'adrenalina a mille.

Lancia 3 dadi da 6.

Se fai da 3 a 9 vai al paragrafo n. 9

Se fai da 10 a 15 vai al paragrafo n. 10

Se fai da 16 a 18 vai al paragrafo n. 11

6.
[Aumenta il tuo Coraggio di 1 punto.]
Comprendi che la Creatura è solo uno strumento... Se volete salvare la pelle dovete attaccare chi la comanda. Fai qualche passo avanti e vai sulla soglia del motel e la vista ti fa gelare il sangue. Un uomo con una veste grigia sta continuando a dare ordini alla Creatura che si dirige verso di lei.
Poi, sembra alzare lo sguardo verso di te e tu senti

qualcosa che sta entrando nel tuo cervello.

Perdi 3 Punti Vita. Lancia 3 dadi da 6 ed aggiungi il tuo punteggio di Coraggio. Se fai meno di 11 vai al paragrafo n. 12 Altrimenti vai al paragrafo n. 13

7.
[Diminuisci la tua Paura di 1 punto.]
"Nessun rumore. Forse quella cosa è andata via.", dici, mentre uscite dallo sgabuzzino.
Vai al paragrafo n. 4

8. Siete ancora nello sgabuzzino, in silenzio, quando la porta viene sfondata con incredibile violenza... Le ragazze urlano e nel buio si sente il pesante ansimare di quella orribile Creatura che ha massacrato Jack. Provi a difenderti, ma al buio è un compito praticamente impossibile.
Vai al paragrafo n. 22

9. Il colpo, purtroppo, non è andato bene come speravi. La Creatura si è mossa troppo velocemente e sei riuscita a colpirla di striscio alle gambe. La Creatura grida di dolore e si volta cercando di colpirti. Scansi il colpo, ma ora la Creatura è intenzionata ad attaccarti.
Se stai sulla difensiva vai al paragrafo n. 17 Se in-

vece attacchi vai al paragrafo n. 0

10.

[Aumenta il tuo Coraggio di 1 punto.]

Avevi visto giusto. La Creatura non si aspettava un attacco così violento e sei riuscita a colpirla con forza, nonostante la sua velocità. Forse lei ha spezzato una gamba. Sta di fatto che è per terra, che grida di dolore...

"Muori!", gridi alzando la mazza per colpirla sul cranio e darle il colpo di grazia... La tua mente è cieca. Hai l'unico obiettivo di ammazzare quella creatura orribile. Una parte della tua mente sente che le ragazze sono da qualche parte e stanno gridando e piangendo allo stesso tempo. I tuoi piedi sono nelle pozze di sangue di Jack. È tutto così orribile... La nausea sta iniziando a salire...

Mentre stai per darle il colpo di grazia, senti qualcosa che sta iniziando ad entrare nella tua mente.

Perdi 3 Punti Vita.

Lancia 3 dadi da 6 ed aggiungi il tuo punteggio di Coraggio.

Se fai più di 11 vai al paragrafo n. 18

Se fai 11 o meno vai al paragrafo n. 19

11.

[Aumenta il tuo Coraggio di 1 punto.]

Il tuo colpo è incredibilmente fortunato. La Creatura si accascia di colpo al suolo, morta

sull'istante. Le ragazze stanno continuando a piangere.
Non fai ancora in tempo a renderti conto di quello che sta accadendo, quando senti qualcosa che sta iniziando ad entrare nella tua mente.
Perdi 3 Punti Vita.
Lancia 3 dadi da 6 ed aggiungi il tuo punteggio di Coraggio.
Se fai più di 11 vai al paragrafo n. 18
Se fai 11 o meno vai al paragrafo n. 19

12. All'inizio ti senti paralizzato... Cerchi di voltarti e vedi che anche le ragazze sono schiave del potere mentale di quella strana figura. Piano piano senti che la tua volontà sta iniziando a cedere.
Qualunque cosa ti stia facendo, non sei in grado di resistere. Senti il tuo cervello che inizia a bruciare dall'interno, mentre gli occhi iniziano ad uscire dalle orbite. Non hai speranza... Senti che anche le ragazze stanno morendo... Non dovevate essere lì. L'ultimo tuo pensiero è per Jack... Doveva essere una cosa divertente.
La tua avventura finisce qui.
Ma l'avventura del Custode continua andando al paragrafo n. 23

13. Senti che il tuo cervello inizia ad espandersi e senti una strana energia fluire nel tuo corpo. Il sangue pompa molto più velocemente di prima. Ti senti più forte...
"Maledetto!", gridi, la tua voce sembra irricono-

scibile... E ti sembra che anche la mazza da baseball stia cambiando forma nelle tue mani, diventando un lungo bastone nero. La tua pelle sta diventando quasi metallica...
La tua mente inizia a schiarirsi. Hai di fronte a te un custode del Pozzo delle Anime con la sua Creatura. Il Custode ti guarda e sibila, forse sorpreso. Non si aspettava di trovarsi di fronte un Monaco Grigio.
"Morirai.", gli dici, e ti lanci all'attacco. Non sono avversari temibili e riesci ad abbatterli facilmente.
Vai al paragrafo n. 24

14. "E' questo il motel?", aveva detto una delle due ragazze, lanciando un'occhiata a quel posto abbandonato. "Dio mio! È orribile..." aveva detto l'altra, di rimbalzo. Tu e Jack vi eravate guardati per un istante ed avevate sorriso. Avevi preso i sacchi a pelo e le scatolette per passare una notte di "sesso e terrore" e le avevi date a Jack, che si era diretto verso l'interno.
Avresti potuto fare un giro intorno al Motel, andando al paragrafo n. 15 Invece avevi seguito Jack all'interno, andando al paragrafo n. 16

15. Avresti potuto fare un giro del Motel, notando quegli strani simboli sul retro della costruzione ed una piccola caverna da cui avresti potuto sentire un orribile fetore. E magari ti saresti addentrato nella caverna, vedendo un orribile pozzo ricolmo di cadaveri in decomposizione. Ed a guardia di

questo empio pozzo un Custode con una veste grigia e gli stessi simboli che avevi visto sul retro del Motel, mentre carezzava una orribile Creatura nera, a metà tra un grosso cane ed un cinghiale. E poi, se fossi rimasto ancora vivo, avresti visto il Custode che iniziava ad intonare una preghiera inquietante e blasfema...
Invece avevi seguito Jack all'interno, andando al paragrafo n. 16

16. "La luce funziona ancora...", aveva detto Jack, accendendo l'interruttore che illuminava l'ingresso del Motel. Era chiaramente abbandonato da anni. "Ecco qui...", avevi detto fregandoti le mani, "Ci passeremo la notte.", e Jack ti aveva risposto con un occhiolino.
Le ragazze sembravano allo stesso tempo affascinate ed impaurite, ma probabilmente anche loro stavano reggendo la parte. "Allora, ci raccontate questa storia del Fattaccio?", avevano detto.
E Jack aveva iniziato a raccontare, mentre, nel frattempo, preparavamo i sacchi a pelo ed aprivamo le scatolette. Niente da dire, era un grande affabulatore. Le ragazze pendevano dalle sue labbra, mentre lui parlava, senza alcun problema di "massacro", "sangue sui muri", "creature infernali", "caso inspiegabile"...
Sino a che la porta si era spalancata di colpo, ed una Creatura orribile aveva deciso che, tutto sommato, sarebbe stato molto più eccitante trasformare la narrazione in realtà, staccandogli la testa di netto con un morso.

Tu e le ragazze vi eravate alzati di scatto ed eravate corsi per cercare un rifugio. La Creatura era intenta a massacrare il corpo di Jack e non vi aveva visti.
Ritorni al paragrafo n. 3

17. La Creatura, sebbene ferita, ti attacca con tutta la sua violenza. Scarti l'attacco di lato ma, nel farlo, scivoli, sbattendo la gamba, ma la tua mossa rende il campo libero verso le due ragazze, che vengono immediatamente attaccate. Una di loro muore all'istante, l'altra dopo qualche secondo. Poi la bestia immonda torna verso di te, per finirti.
Vai al paragrafo n. 18

18.
[Aumenta il tuo Coraggio di 1 punto.]
"Maledetta!", gridi, lanciandoti verso quella orribile bestia, intenzionato a colpirla a morte.

Lancia 1 dado da 6 per te ed un dado per la Bestia.

Se viene pari o vinci tu, vai al paragrafo n. 21

Se vince la Bestia vai al paragrafo 22

19. Non è la creatura che ti sta attaccando. Ma il suo padrone. Sta cercando di entrare nella tua mente. Devi reagire, ad ogni costo.

Lancia 3 dadi da 6 ed aggiungi il tuo punteggio di Coraggio.

Se fai più di 11 vai al paragrafo n. 13

Se fai 11 o meno vai al paragrafo n. 19

20. Qualunque cosa ti stia facendo, non sei in grado di resistere. Senti il tuo cervello che inizia a bruciare dall'interno, mentre gli occhi iniziano ad uscire dalle orbite. Non hai speranza... L'ultimo tuo pensiero è per Jack... Doveva essere una cosa divertente.

La tua avventura finisce qui.

Ma l'avventura del Custode continua andando al paragrafo n. 23

21. "Muori", gridi disperatamente, mentre attacchi con furia cieca l'animale. L'attacco si rivela più fortunato di quanto pensassi. Colpisci la bestia ad un fianco e si accascia per terra, ansimante. Poi ti avvicini e la finisci con un forte colpo alla testa, frantumandole il cranio.

D'improvviso senti qualcosa che sta iniziando ad entrare nella tua mente... Perdi 3 Punti Vita.

Lancia 3 dadi da 6 ed aggiungi il tuo punteggio di Coraggio.

Se fai più di 11 vai al paragrafo n. 18 Se fai 11 o meno vai al paragrafo n. 19

22. Mentre ti scagli contro di lei, ti rendi conto che

non c'è mai stato nulla da fare. Questa creatura è troppo forte. L'ultima cosa che vedi sono le sue fauci che si spalancano... Doveva essere una cosa divertente.
La tua avventura finisce qui.
Ma la storia della tua avventura la raccontano al paragrafo n. 25

23. Il Custode sibila e poi lancia un alto grido nella notte... Poi, con una facilità incredibile prende i corpi e li fa levitare, portandoli verso la sua tana. Giunto al bordo di un profondo pozzo, li lascia cadere. Nel buio della notte, il pozzo si illumina di una luce sinistra. Il Custode continua a ripetere l'oscena preghiera per Knaag...
Vai al paragrafo n. 25

24. Ansimi leggermente, mentre estrai il tuo bastone dal corpo di quella creatura immonda. Controlli che anche quella orribile creatura metà cane e metà cinghiale sia morta e poi ti guardi intorno per cercare di trovare la sua tana.
Puoi andare nel retro del motel, al paragrafo n. 26
Oppure tornare nell'interno, al paragrafo n. 27'

25. "The Greyhill Gazette", pagina 25. Titolo: "Ancora sparizioni misteriose."
"Quattro ragazzi sono scomparsi nelle campagne di Greyhill. Jack Frost, Robert Grassi, Madeleine Kensham e Christine Poropat non hanno fatto ri-

torno a casa la scorsa notte. La loro auto è stata ritrovata nei pressi del tristemente famoso motel, teatro di molti episodi orribili e raccapriccianti. I poliziotti hanno trovato numerose tracce di sangue e segni di lotta. Nonostante le accuratissime perlustrazioni nei dintorni del motel i corpi non sono stati trovati."
FINE

26. Ti sposti nel retro del motel. Il fetore è orribile. Avevi visto giusto. La tana di questa malefica creatura era lì dietro. La chiamano "Il Pozzo delle Anime", perché Knaag trae potere dalle anime che non si allontanano dai corpi. Ed ogni Pozzo ha un Custode ed una creatura a sorvegliarlo. Ma questo pozzo, sarà distrutto.
Elevi una preghiera, sollevi il tuo bastone nero ed entri nella grotta per bonificare la zona.
FINE

27. Rientri nel Motel e cerchi la tana del Custode.
Se le ragazze sono vive vai al paragrafo n. 28 Se invece sono morte vai al paragrafo n. 29

28. Le ragazze sono sul pavimento, tutte sporche di sangue, e stanno piangendo. Ti avvicini a loro, ma il tuo aspetto le terrorizza.
"Non abbiate paura, sono Robert." Una delle due ragazze si alza: "Robert? Ma... cosa sei diventato?"
"Non lo so...", rispondi. "Ma cercherò di capirlo.

Ora dobbiamo cercare la tana di questo mostro."
La ricerca all'interno del motel, tuttavia, si rivela infruttuosa.
Così ti sposti all'esterno, andando al paragrafo n. 26

29. Le ragazze sono sul pavimento, morte... Non doveva andare così. Doveva essere una cosa divertente... Dopo esserti ripreso dallo shock, decidi di cercare la tana del Custode.
Tuttavia, la ricerca all'interno del motel si rivela infruttuosa.
Così ti sposti all'esterno, andando al paragrafo n. 26

30. L'astronave si stacca da terra e l'alieno ti saluta, dopo aver telefonato a casa.
Vai al paragrafo n. 30

IL LIBRO
DEI CORTI 2008

3

lgl

lgl
memories

librogame'sLAND

librinostri